¡DOBLE REGALO! MAXI-FILE #3 TRUNKS Y SUPLEMENTO DIBUS

ESPECIAL ÚLTIMO NÚMERO

DRAGON BALL GT

LA REVISTA

¡Todo sobre tu serie favorita!

DOSSIER GT: ¡HASTA LA VISTA GOKUH!

ZONA GT: TORIYAMA EL REY DEL MANGA

SUPERFANS
vosotros sois los protagonistas

consulta tus dudas en **BASE DE DATOS**

NORMA Editorial

PVP: 450 ptas.

8 426239 080187 00013



DRAGON BALL GT LA REVISTA

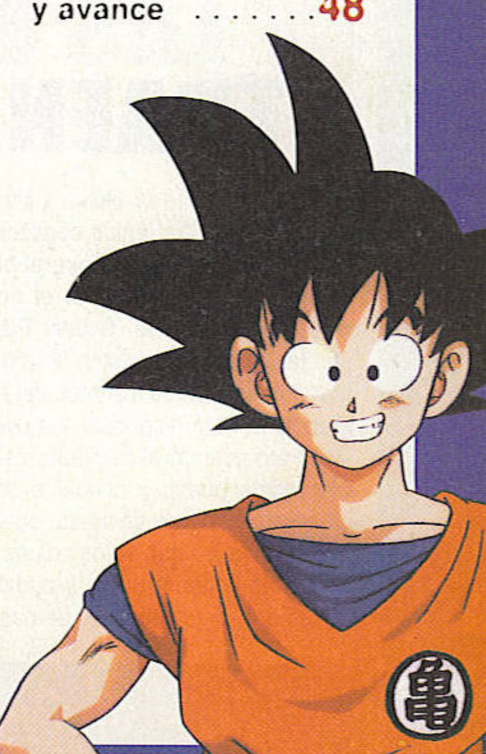
especial último número • diciembre 99

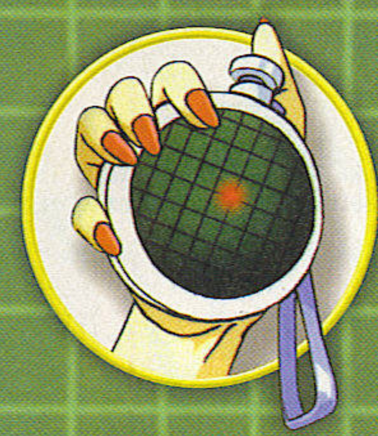
EDITORIAL

¿Qué tal estamos, dragón maníacos? Bienvenidos al número de despedida de **DRAGON BALL GT**, la revista. Con éste, han sido más de doce meses compartiendo las aventuras de **Son Gokuh**, **Pan**, **Trunks** y el resto de la pandilla. Más de un año viajando a través del alucinante mundo surgido de la fértil mente del maestro **Akira Toriyama**, disfrutando, sufriendo y emocionándonos con cada uno de los acontecimientos que salían al paso de nuestros héroes. Pero no sólo hemos vivido lo que pasaba en la pequeña pantalla. También hemos hecho muchos nuevos amigos a través de vuestras cartas, hemos descubierto nuevos artistas en nuestro concurso de cómic (¿los **Toriyama** del futuro?) y hemos visto cómo florecían montones de clubs de fans dedicados a la serie. Es por ello que queremos que sepáis que estamos orgullosos de que nuestro trabajo haya llegado a tanta gente, y sobre todo, queremos aprovechar para agradeceros vuestro apoyo, vuestro cariño y vuestra fidelidad. Así que muchas gracias y hasta la vista. Sabed que **Son Gokuh**, desde el más allá, nos sonríe.

¡Kame hame haaaaaa!

ÍNDICE





Radar

La vida de Armando Vila no sólo consiste en visitar lujosas embajadas y codearse con lo más alto de la jet set internacional. También tiene que patearse las calles y jugarse el tipo con rufianes del tres al cuarto en garitos de baja catadura. Más de una vez tiene que salir corriendo, ya sea de las atenciones de una marquesa o de los puños de un matón. Pero al final, cuando entrega las noticias en redacción, una sonrisa de satisfacción ilumina su cara y el placer del trabajo bien hecho le compensa de tantos sinsabores.

Armando Vila

ROBO-TORI EN INTERNET



La página web **www.toriyama.org**, aparte de ser una de las bases de datos más completas sobre nuestro admirado *mangaka*, nos ofrece periódicamente algún que otro regalito. Sin ir más lejos, su pantalla de presentación cambia de vez en cuando y nos ofrece versiones tan curiosas del maestro como las que acompañan a este texto. En una podemos verlo disfrazado de cuervo, y en la otra, caracterizado de vampiro y preparado para celebrar Halloween. Además, en la pantalla principal suele haber un gif animado donde podemos ver al **Tori** pertinente en acción. Una delicia. ■

PINCELES Y DRAGON BALL

Planeta-DeAgostini ha lanzado al mercado durante el mes de octubre una colección de fascículos relacionada con el mundo de **Dragon Ball GT**. La colección se llama **Pinta a tus personajes favoritos**, y tendrá 32 entregas de aparición semanal. Con cada fascículo, se regalará una figura sin pintar de un personaje de la serie y las herramientas necesarias para poder pintarla correctamente. El fascículo en sí llevará instrucciones para pintar las figuras, así como fichas y textos diversos sobre el universo de **GT**. El mayor aliciente de esta colección es el de poder conseguir figuras de personajes que, hasta el momento, no habían salido en ninguna colección de juguetes. ■

LAS BOLAS TRAEN COLA

Parece que la última visita de **Gokuh** a la Villa del Pingüino ha tenido consecuencias para sus habitantes. Ya os comentamos que el bueno de **Gokuh** se había dado una vuelta tanto por el nuevo manga como por el nuevo animé de **Dr. Slump**. Pues bueno, parece que la revelación de que existen las bolas de dragón ha despertado los más bajos instintos del censo local, y hasta el **Dr. Mashirito** está dispuesto a cualquier cosa por conseguirlas. Pero cuando el malvado maloso pide su deseo, se le une todo el pueblo y, al final, el único que consigue algo es un campesino que deseaba locamente un tractor nuevecito. Estaría bien que estos cruces entre **Dragon Ball** y **Dr. Slump** no acabaran aquí y pudiéramos seguir disfrutando de las dos mejores series de papá **Tori**. ■

EL BIRD STUDIO *SE MUEVE*



Chrono Trigger es uno de esos juegos de rol míticos que en tiempos abundaron para la añorada **Super Nintendo** y que contaba con diseños de **Akira Toriyama**. Pues bien, ya está cercana la aparición para **PlayStation** de la versión moderna de este clásico. Para ir abriendo boca, podéis encontrar en Internet un par de animaciones creadas por **Bird Studio** exclusivamente para el juego. Las animaciones son una verdadera chulada y recuerdan mucho a la serie de animé de **Dragon Ball**, todo un lujo. Para ver estas animaciones tendréis que ir a **http://headline.gamespot.com/news/99_09/22_vg_chrono/index.html** (una dirección un poco larga pero con un premio muy jugoso). Animaos. ■

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

En estos 12 números hemos realizado un extenso y detallado repaso de los ataques especiales de DRAGON BALL. Ahora ha llegado el momento de ver cómo y cuándo se pusieron en práctica.

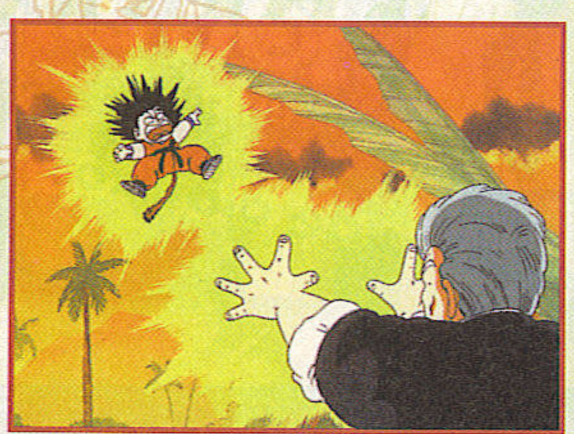
LAS MEJORES BATALLAS

POR X. REBIS

Gokuh vs. Jackie Chun

Inicio del combate: DRAGON BALL episodio 26
Ganador: Jackie Chun

El primero de los épicos combates que llegarían a convertir a **Gokuh** en leyenda tuvo lugar en la final del 21º Torneo de Artes Marciales. Su rival sería su propio maestro (**Mutenroshi**), que participó en el torneo disfrazado como **Jackie Chun** para evitar que a sus discípulos se les subieran los humos. A pesar de que **Jackie Chun** era claramente superior a **Gokuh**, el pequeño saiyan le puso en serios aprietos, especialmente cuando se convirtió en ohzaru (mono gigantesco) y obligó al anciano a destruir la Luna. Finalmente **Jackie Chun** se llevó la victoria en un apurado final, pero **Gokuh** se llenó el estómago gracias al premio. ■





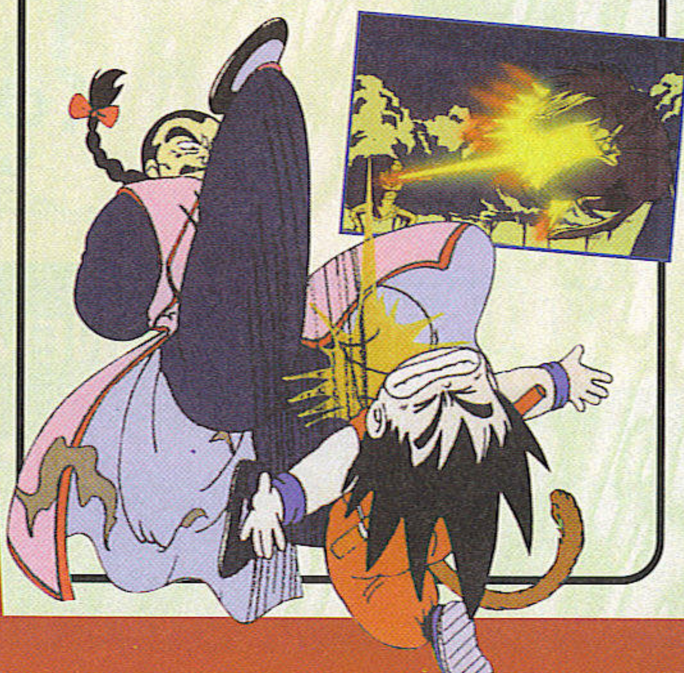


Gokuh vs. Tao Pai Pai

Inicio del combate: DRAGON BALL episodio 59/DRAGON BALL episodio 63
Ganador: Tao Pai Pai/Gokuh



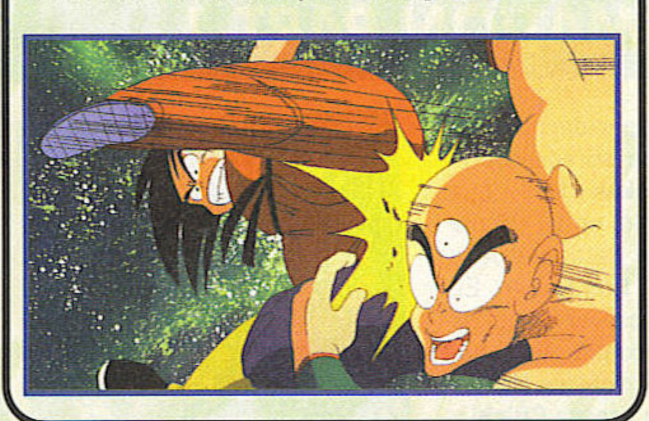
Gokuh y **Tao Pai Pai** se enfrentaron en dos ocasiones con resultados dispares. En la primera, **Tao Pai Pai** asesinó al indio **Bora**, resistió el impacto de un *kame hame ha* y dio por muerto a **Gokuh** tras golpearle con la técnica especial de su escuela, el *dodonpa*. Por suerte, la bola de dragón de cuatro estrellas salvó la vida de **Gokuh**, que tras un breve entrenamiento con **Karin** volvió a enfrentarse contra el asesino número uno. En esta ocasión, fue **Gokuh** el que resistió un *dodonpa*, y tras un igualado combate, acabó con **Tao Pai Pai** al devolverle una granada que éste le había lanzado. ■



Gokuh vs. Ten Shin Han

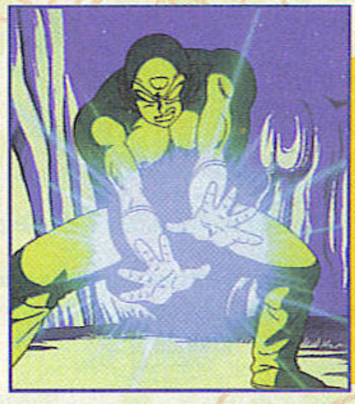
Inicio del combate: DRAGON BALL episodio 97
Ganador: Ten Shin Han

La final del 22º Torneo de Artes Marciales sirvió para que la escuela de **Tsuru Sennin** tuviera la oportunidad de vengar la muerte de **Tao Pai Pai**. **Ten Shin Han** exhibió su arsenal de ataques, que incluía el *taiyo ken*, el *shiyo ken* o el *haikyo ken*, pero **Gokuh** logró superarlos todos. Finalmente, **Ten Shin Han** destruyó la tarima del torneo con su *kiko ho* y los dos adversarios entablaron un combate aéreo en el que el primero que tocara el suelo perdería. La mala suerte y un mal rebote hicieron que **Gokuh** llegara antes al suelo y perdiera el combate. Por suerte, **Ten Shin Han** se había convertido en un nuevo aliado de **Gokuh** y gastó el premio en invitarles a cenar a él y a sus amigos. ■



Gokuh y Ten Shin Han vs. Piccolo Daimaoh

Inicio del combate: DRAGON BALL episodio 120
Ganador: Gokuh y Ten Shin Han



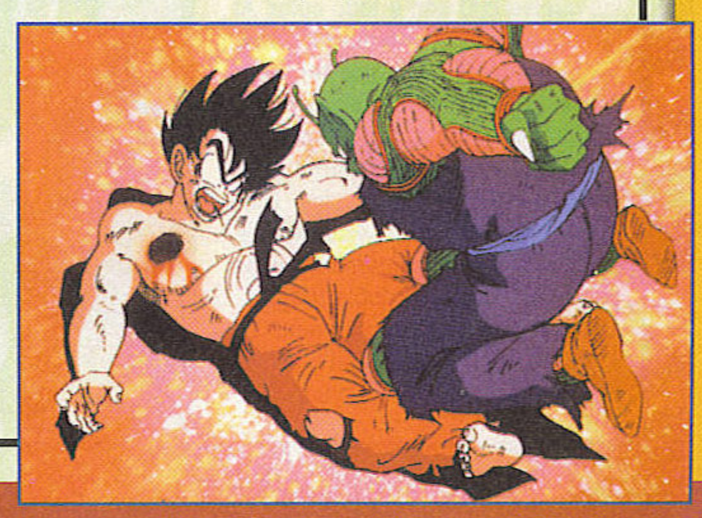


Las fuerzas del bien se enfrentaron al demonio **Piccolo Daiamoh** justo antes de que éste empezara su reinado de terror. El combate entre **Gokuh** y **Piccolo** fue muy igualado, y en la única ocasión en la que **Gokuh** se vio en aprietos, fue salvado in extremis por **Ten Shin Han** y su capacidad de vuelo. Al ver que no podía contener al pequeño saiyan, **Piccolo** utilizó como rehén a **Ten Shin Han** y fracturó todas las extremidades de **Gokuh**, a excepción de su brazo derecho. Impulsado por la rabia, a **Gokuh** le bastó un solo brazo para atravesar al malvado **Piccolo** y acabar de una vez por todas con la amenaza que suponía... o al menos eso creía. ■

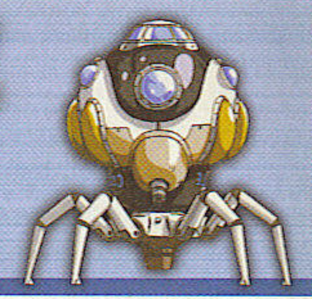
Gokuh vs. Piccolo Daimaoh Jr.

Inicio del combate: DRAGON BALL episodio 143
Ganador: Gokuh

Para muchos, éste fue el mejor combate de la historia de DRAGON BALL. Tuvo lugar en la final del 23º Torneo de Artes Marciales. **Gokuh** había derrotado en las semifinales a **Ten Shin Han**, mientras que **Piccolo** había hecho lo propio con el mismísimo **Dios**, al que había engullido encerrándolo antes en una pequeña botella. Al principio del combate, la mayoría de espectadores no sabían lo que había en juego, ya que **Piccolo Jr.** usó el seudónimo **Ma Jr.** El combate fue espectacular desde los primeros compases, en los que **Gokuh** se contuvo por miedo a dañar a **Kami Sama**. Cuando por fin se decidió a atacar con un *cho kame hame ha*, **Gokuh** destruyó el disfraz de **Piccolo** y sus verdaderas intenciones quedaron al descubierto, haciendo que todo el público huyera asustado. En este momento, **Piccolo** realizó uno de sus ataques más espectaculares, el *kyodai ka*, creciendo hasta dimensiones descomunales e intentando aplastar al joven saiyan. Por suerte le salió mal la jugada, y **Gokuh** se introdujo en su interior y rescató a **Kami Sama**. Acto seguido, **Piccolo** intentó destruir a su rival con la explosión de energía conocida como *full power shogeki ha*. **Gokuh** contraatacó, haciendo morder el polvo a su enemigo. Cuando el combate parecía ganado, **Piccolo** atravesó el pecho de **Gokuh** con un rayo. A pesar de que el saiyan siguió peleando, su estado permitió a **Piccolo** romperle todas las extremidades, incluido el brazo derecho. Milagrosamente, **Gokuh** se propulsó con su energía espiritual para esquivar el ataque definitivo de su enemigo y cayó sobre él como un misil, lanzándolo fuera de los límites de la tarima y ganando el Torneo de Artes Marciales por primera vez. ■







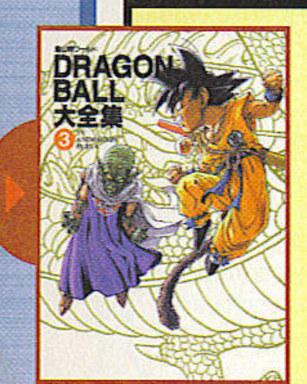
DAIZENSHU

LA ENCICLOPEDIA DE DRAGON BALL II

Como prometimos en el número anterior, seguimos repasando la gran enciclopedia del mundo de Dragon Ball. Este mes analizamos los volúmenes 3 y 4 . Así que relájate, toma asiento y prepárate a hacer un viaje por el universo Dragon Ball.

Manuel Guerrero

3. DAIZENSHU TV ANIMATION PART 1

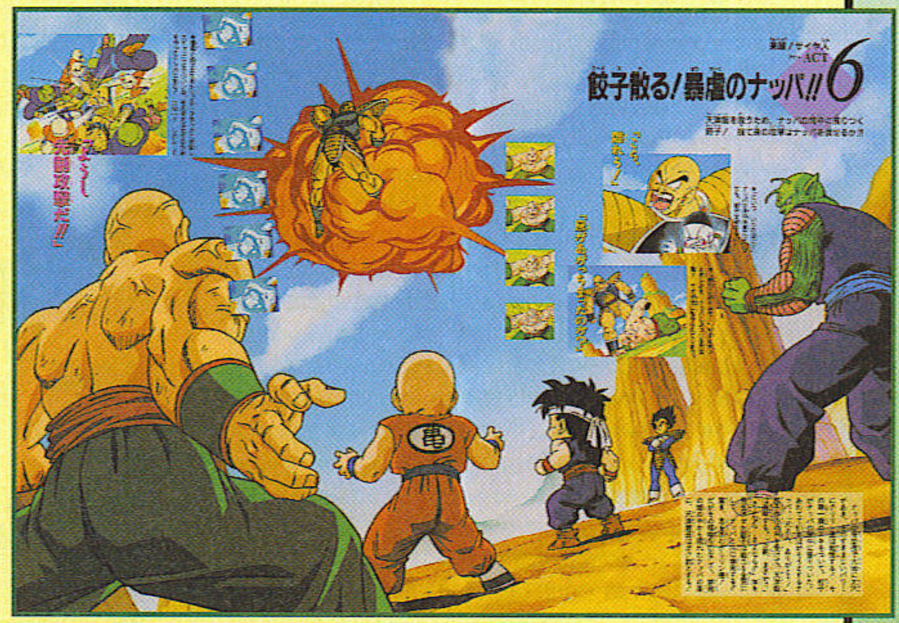


El tercer volumen de la gran enciclopedia de **Dragon Ball** está dedicado a los episodios de la serie de televisión, y más concretamente a toda la parte de la historia que no aparece en los mangas y que ha sido especialmente realizada para dichos episodios. Este tercer tomo es el primero de los dos que comprenden los episodios de la serie de televisión, conteniendo los episodios de **Dragon Ball** 1 a 153 y **Dragon Ball Z** 1 a 74.

Al igual que en los anteriores **Daizenshu**, este tomo está editado en tapa dura con sobrecubierta y papel satinado, y contiene aproximadamente unas 234 páginas, de las cuales 200 son a todo color. Al igual que los anteriores, este número también tiene póster, pero en esta ocasión es doble y con una ilustración original mostrando la evolución de **Gokuh** a lo largo de la serie. Estos tomos de los **Daizenshu** son los más visuales de toda la colección, conteniendo imágenes en color a doble página, algunas de las cuales son inéditas y realizadas especialmente por el **Bird Studio** para estos volúmenes.

Son Gokuh: Esta primera parte del tomo nos muestra en escenas la vida de **Son Gokuh** desde que **Bulma** lo conoció en el Monte Paoz, donde vivía desde pequeño junto a su abuelo **Son Gohan**. En imágenes podemos ver el primer enfrentamiento contra **Yamcha**, cómo conoció al maestro **Mutenroshi**, a su futura esposa **Chichi** y su primera transformación en ohzaru. También veremos el entrenamiento que realizó con **Klylin** hasta llegar al 21º Torneo de Artes Marciales, en el que quedó subcampeón, tras ser derrotado por su propio maestro disfrazado de **Jackie Chun**.





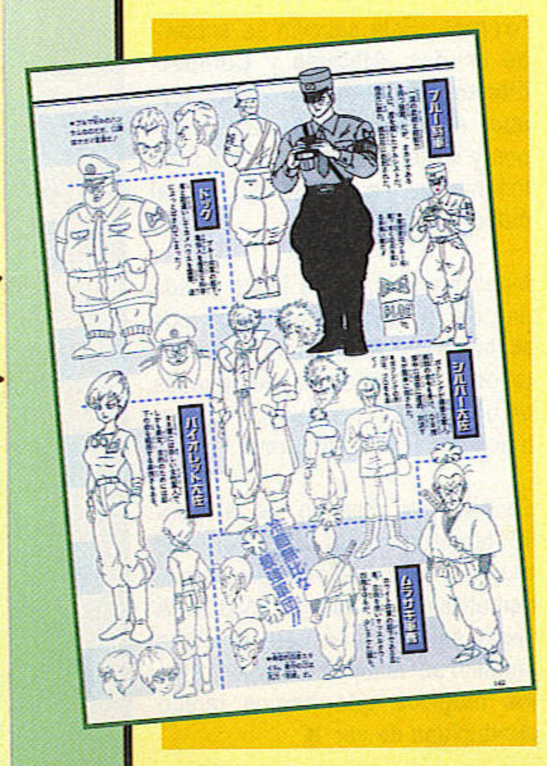






Por un lado, encontramos los arcos argumentales de la serie ilustrados con escenas del animé a todo color. Por otro, hay todo un apartado que nos muestra los diseños de los personajes.

Red Ribbon Army: Toda la persecución y la lucha dentro de la Muscle Tower contada en imágenes espectaculares a todo color. El enfrentamiento uno por uno con los generales de la **Red Ribbon**, la batalla contra el ninja **Murasaki** y el encuentro con **Hatchan**. Finalmente, tenemos la pelea contra el primero de los adversarios más acérrimos de **Son Gokuh: Tao Pai Pai**.



22th Tenkaichi Budoukai: ¡El 22º Torneo de Artes Marciales y el pequeño torneo de **Uranai Baba**! En este último, **Son Gokuh** se enfrentaría a su abuelo **Son Gohan**, que aprovecharía para eliminar el único punto débil de su nieto, la cola. Tras esto, **Son Gokuh** decidiría entrenarse él solo recorriendo medio mundo hasta que llegara el día del Torneo, en el que tendría que enfrentarse al discípulo más despiadado de **Tsuru Sennin, Ten Shin Han**.

Piccolo Daimaoh: Son Gokuh no se había recuperado aún del 22º Torneo de Artes Marciales, cuando ya estaba metido de lleno en la lucha contra las fuerzas del mal lideradas por **Piccolo Daimaoh**. Durante esta aventura conoció a **Yajirobee** y además se forjó una gran amistad entre él y **Ten Shin Han**. En este apartado del tomo encontramos un gran número de páginas en color, todas ellas inéditas.

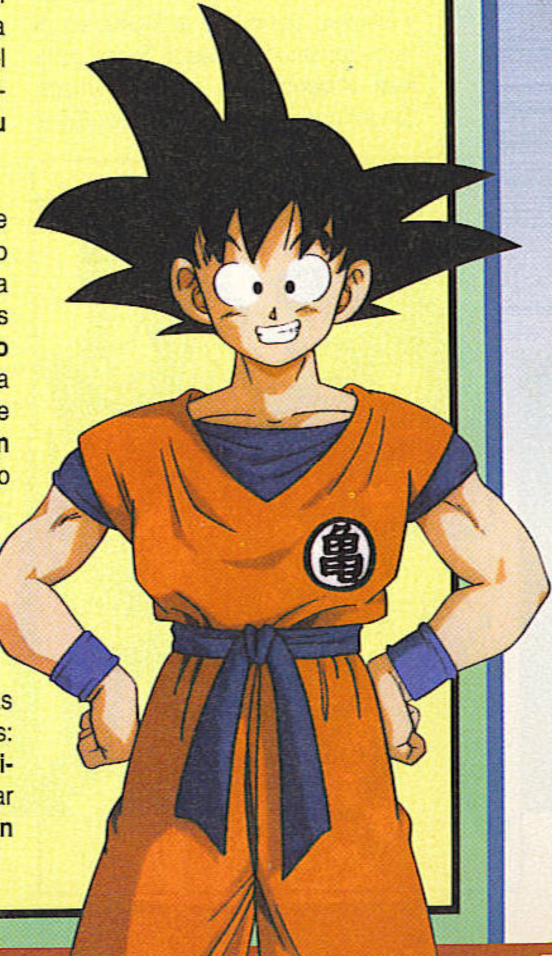
23th Tenkaichi Budoukai: Hubo muchas sorpresas en este 23º Torneo de Artes Marciales, y todas ellas están resumidas en imágenes: **Gokuh** adulto, el hijo de **Piccolo Daimaoh, Dios** en la Tierra para pelear contra **Piccolo Jr.** y la boda de **Son Gokuh** con **Chichi**.

Library of Adventure: En esta sección encontramos los diseños de todos los personajes que aparecen en los episodios anteriormente comentados. Además, también hay un apartado dedicado a los vehículos, edificios y razas extraterrestres.

Super Battle Scenes: Las imágenes de los combates más emocionantes de **DRAGON BALL Z** se dan cita en esta sección: **Raditz** contra **Gokuh** y **Piccolo**, los guerreros Z contra los **Saibamans** y **Gokuh** contra **Vegeta**.

Battle of Namek Planet: Como antes, encontramos la historia en imágenes del viaje a Namek de **Bulma**, **Klylin** y **Son Gohan**, la llegada de las fuerzas especiales a Namek y la lucha de **Gokuh** contra éstas.

Para terminar, encontramos una parte de una entrevista realizada en exclusiva a **Akira Toriyama**, un listado de los 153 episodios de **DRAGON BALL** y de los 74 primeros episodios de **DRAGON BALL Z**. ■



4. DAIZENSHU WORLD GUIDE



El cuarto volumen de los **Daizenshu** es una guía completa sobre el mundo de **Dragon Ball**. Localizaciones de todos los lugares de la Tierra y del Más Allá, mapas del mundo y esquemas de la galaxia. Todas las razas de la galaxia son exploradas a fondo junto con su tecnología, su flora y su fauna. En la parte posterior del póster de este ejemplar encontramos un montón de diseños preliminares realizados por **Toriyama**. Ahora vamos a ver cómo se desarrolla este cuarto tomo.

World: Encontramos dibujos de todos los lugares donde **Gokuh** y compañía han vivido sus aventuras en dobles páginas a todo color. Estos lugares están ordenados de la siguiente manera: en el Más Allá encontramos el planeta de **Kaioh Sama**, el camino de la serpiente y el juzgado de **Enma Daioh**. En el Universo, el planeta nº 79 de **Freeza** y Namek. Dentro de la Tierra, en el Norte tenemos la Muscle Tower de la **Red Ribbon** y el pueblo llamado Ginger donde vivía **Majin Boo**. En el Sur, la casa de **Mutenroshi** y el Tenkaichi Budokai. En el Este, el desierto donde vivía **Yamcha**, el palacio de **Pilaf** y Satan City. Y en el Oeste, la torre de **Karin**, el palacio de **Dios** y la fortaleza de la **Red Ribbon**.

Dentro de esta sección se encuentra otra llamada **What´s the Dragon Ball**, donde se explica la leyenda y la historia de las bolas mágicas, el dragón **Shenron** y **Polunga**, el dragón de Namek. Además, encontramos una lista completa de todas las apariciones de estos dos dragones.





Cualquier aspecto de Dragon Ball está reflejado en el número 4 de esta magnífica enciclopedia: desde un personaje secundario hasta cualquier lugar conocido.

Racial Groups: Si la anterior parte repasaba a fondo todos los lugares, ésta se centra en sus habitantes. Se exploran las características de los diferentes grupos raciales y se incluyen gráficos de población y árboles genealógicos. Los diferentes grupos que se repasan son: saiyans, nameks, gente del cosmos, **Freeza** y compañía, **Babidi** y sus sicarios, terráqueos, y por último, monstruos y otras faunas.

Field: Se trata de un mapa completísimo del mundo de **DB**, y es, sin duda, la sección más interesante de este libro. Primero encontramos el mapa completo con las diferentes poblaciones y localizaciones importantes señaladas. Después, cuadrante por cuadrante, se repasan con más profundidad todos los lugares que están señalados en el mapa. Lugares como los Tenkaichi Budokai, la Muscle Tower, la Capsule Corp. o el Palacio de **Dios** vienen acompañados de mapas. Como complemento, un mapa de los planos metafísicos que incluye cielo, infierno y los diferentes planetas de los **Kaioh**.

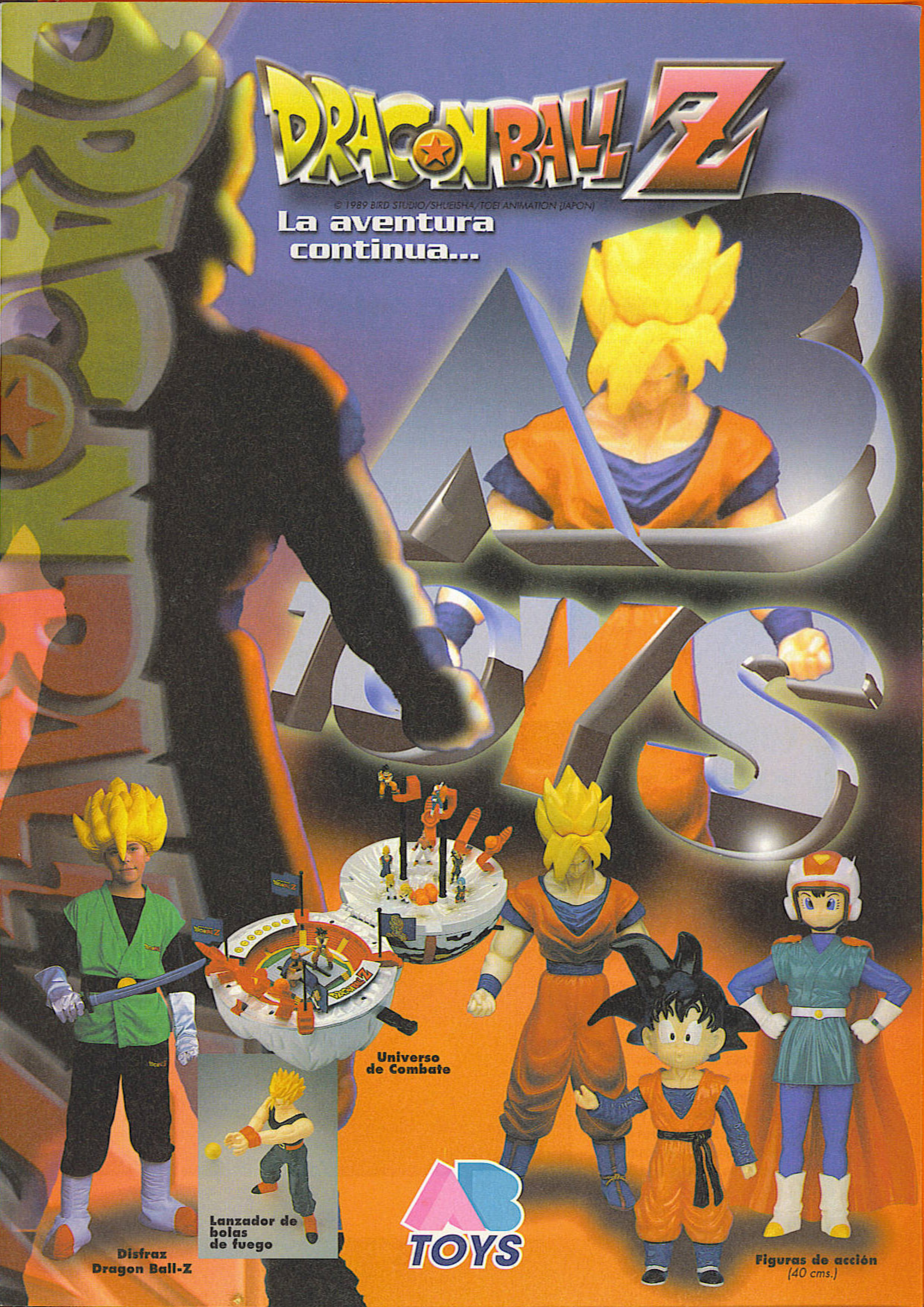
Grapple: Esta sección se subdivide en dos: **Ataques** y **Competiciones**. La primera divide los ataques especiales en diferentes grupos y la segunda repasa todos los torneos que se han realizado en el mundo de **DB**.

Machines: Repaso a todos y cada uno de los vehículos y robots que se han visto en la serie. Además, todos ellos vienen acompañados de una imagen y pequeños comentarios del sensei **Toriyama**.

Technology: Repaso del desarrollo tecnológico de los diferentes grupos y de todos los aparatos que han utilizado **Gokuh** y compañía. A pesar del título, en este apartado también se incluyen todos los objetos mágicos que hemos tenido oportunidad de ver.







DRAGON BALL Z
© 1989 BIRD STUDIO/SHUEISHA/TOEI ANIMATION (JAPON)
La aventura continua...
AB TOYS
Universo de Combate
Lanzador de bolas de fuego
Disfraz Dragon Ball-Z
AB TOYS
Figuras de acción (40 cms.)

Tinta China

Por Núria Peris

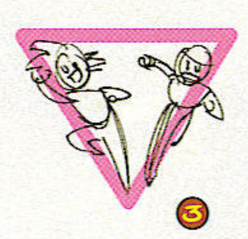
HOY: CÓMO DIBUJAR ESCENAS DE ACCIÓN

En la entrega de este mes vamos a aprender a realizar escenas con varios personajes. Si además especificamos que tienen que estar en posturas de acción, la cosa está chupada. ¿Por qué es más fácil conseguir un buen resultado en este tipo de ilustración que en cualquier otro? Porque podemos situar a las figuras en la posición que nos convenga sólo para rellenar los huecos que necesitamos. Además no tiene por qué haber relación entre los personajes, ya que puedes mezclar figuras pequeñas con primeros planos de la cara sin ningún problema.

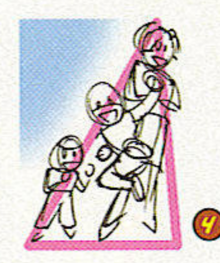
DIFERENTES EJEMPLOS DE COMPOSICIONES CERRADAS

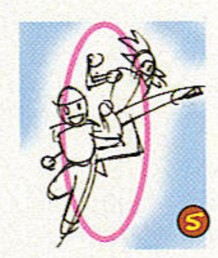






COMPOSICIONES ABIERTAS





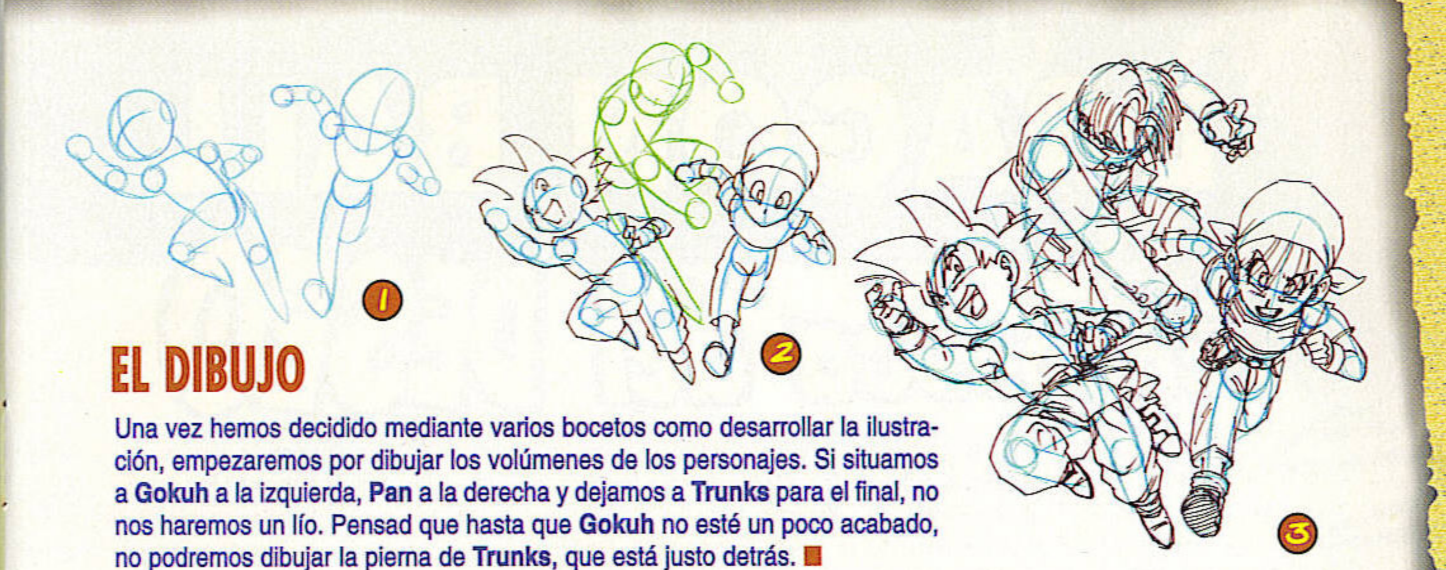
COMPOSICIÓN

Las ilustraciones se rigen por ciertas reglas de composición. Una composición cerrada es aquella en la que las figuras están encajadas en formas geométricas más o menos simétricas. Con los ejemplos es más facil de entender.

El boceto 1 tiene las figuras encajadas en un triángulo. El boceto 2, que es el definitivo, se basa en un rombo. Si quitamos a **Trunks** nos quedaría otro triángulo invertido (boceto 3).

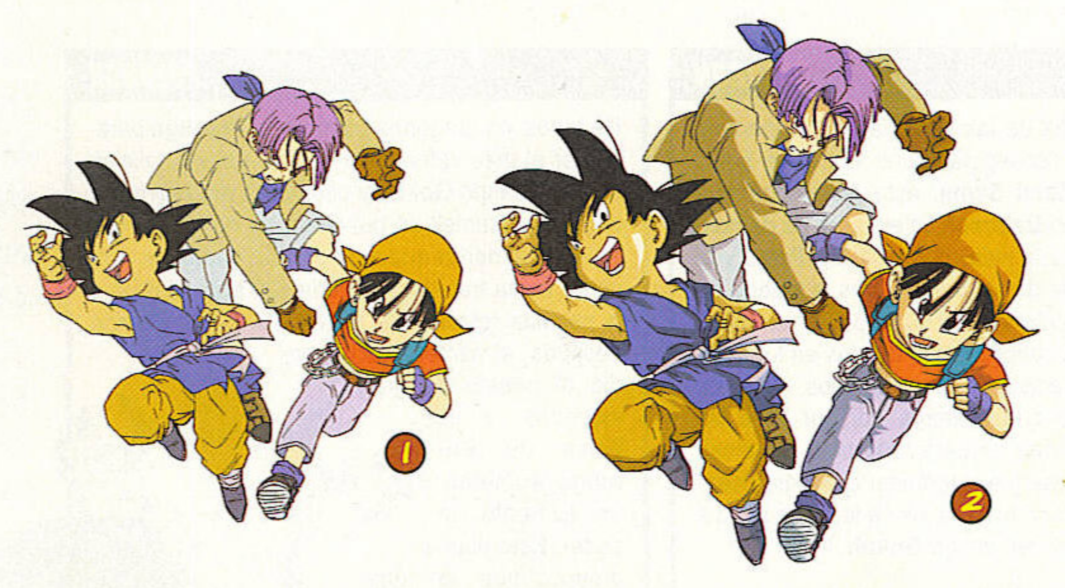
En cambio, las composiciones asimétricas dejan huecos difíciles de rellenar. Las llamaremos composiciones abiertas. Podéis fijaros en los bocetos 4 y 5, que tienen unas zonas azules en las que no hay ningún elemento. Parece que les falte algo. ■





EL DIBUJO

Una vez hemos decidido mediante varios bocetos como desarrollar la ilustración, empezaremos por dibujar los volúmenes de los personajes. Si situamos a **Gokuh** a la izquierda, **Pan** a la derecha y dejamos a **Trunks** para el final, no nos haremos un lío. Pensad que hasta que **Gokuh** no esté un poco acabado, no podremos dibujar la pierna de **Trunks**, que está justo detrás.



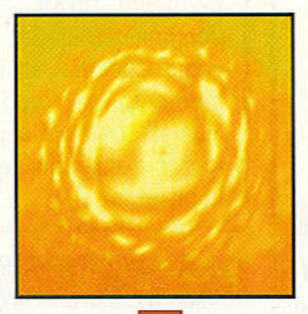
EL COLOR

Una vez acabado el dibujo, lo calcaremos en una hoja aparte con un rotulador fino. De esta manera, cuando lo escaneemos, nos quedará sin borrones. Entonces aplicaremos los colores propios de cada personaje.

EL FONDO

Como lo importante es que quede una ilustración bonita, esta vez no pondremos detalles que distraigan la atención. Simplemente utilizaremos un fondo simple, abstracto y con unos tonos armónicos.

Aquí tenéis varios ejemplos. El primero es de un color que se confunde con los pantalones de **Gokuh** y el pañuelo de **Pan**. El segundo no destaca a los personajes y queda un poco caótico. El tercero es el ideal, porque realza la silueta de los personajes y los en cierra en un elemento redondo.















MUNDO DRAGON BALL

Por Ruy Ramos

En busca del DESEO

Uno de los personajes más emblemáticos de DB ha sido ese ser majestuoso conocido como Shenron. La cosa se complicaría al descubrirse que cada una de las bolas mágicas contenía una parte del espíritu de Kokuen no Ryu, que después se dividiría en los siete destructores. Kokuen era una furia de la naturaleza, que, tras haber arrasado una galaxia eones atrás, fue encerrado dentro de las bolas y se dedicaba a conceder deseos de lo más diverso para volver a ser libre. Hoy, daremos un breve repaso a cada uno de esos dragones, viendo además todos los deseos concedidos a lo largo de la serie.

SHENRON

El dragón por excelencia de las leyendas, que aparecía cada vez que alguien conseguía reunir las siete bolas mágicas. Creado por **Kami Sama**, este dragón parecía inmortal, aunque **Piccolo Daimaoh** se encargó de demostrar lo contrario. Volvió a la vida gracias a **Mr. Popo** y el mismo **Dios**, y más tarde desaparecería tras la muerte de su hacedor. Posteriormente sería resucitado por el nuevo **Kami Sama** y pasaría a conceder dos deseos en lugar de uno. La liberación de los dragones malignos sería lo que acabaría por dar fin a las andanzas de este rudo pero generoso ser, ya que al terminar el peligro desaparecería de la faz de la Tierra junto a su buen amigo **Gokuh**. ■



POLUNGA

De todos los dragones conocidos, **Polunga** parece ser el más veterano. Fue descubierto "oficialmente" cuando **Gokuh** y compañía viajaron hacia el planeta Namek en busca de las nuevas bolas. Allí descubrieron que este ser era capaz de conceder hasta tres deseos cada 120 días (debido a la peculiar rotación de su planeta natal). Tiempo después, el namek **Muri** accedió al puesto de gran saichoro y las bolas de **Polunga** sufrieron un aumento de poder. Esto último provocó que, en lugar de poder revivir a una persona por deseo, tal y como sucedía hasta ese momento, el dragón de Namek se volvió capaz de revivir a cuantos seres se le pidieran. ■



DARK SHENRON



Este siniestro dragón aparecía gracias a las bolas oscuras que había creado **Kami Sama** en tiempos inmemoriales. Los dos deseos que concedió perjudicaron bastante a nuestros amigos: el primero convirtió a **Gokuh** de nuevo en niño, y el segundo creó el nuevo planeta Plant. Con la muerte de **Piccolo**, desaparecieron las bolas oscuras, y con ellas, el inquietante **Dark Shenron**. ■

KOKUEN NO RYU

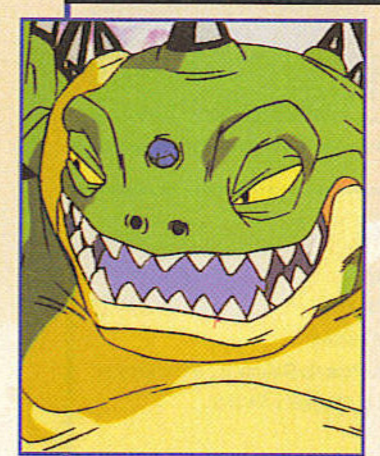


En teoría, es la parte negativa de **Shenron**, y cómo es lógico, no será tan amable como su otra "personalidad". Duraría el tiempo justo para hacer de profeta de destrucciones y desaparecer, dando paso a los siete dragones malignos.

dragón de 1 estrella — IH SHINRON

Este poderoso dragón es, aparentemente, el menos contagiado por las locuras de todos los habitantes de nuestro azulado planeta y alrededores. La razón es que no ha concedido ningún deseo y no le hace falta. Amo de los otros dragones, su carácter, frío y calculador, junto a su enorme poder le convertirán en el enemigo definitivo de nuestros amigos.

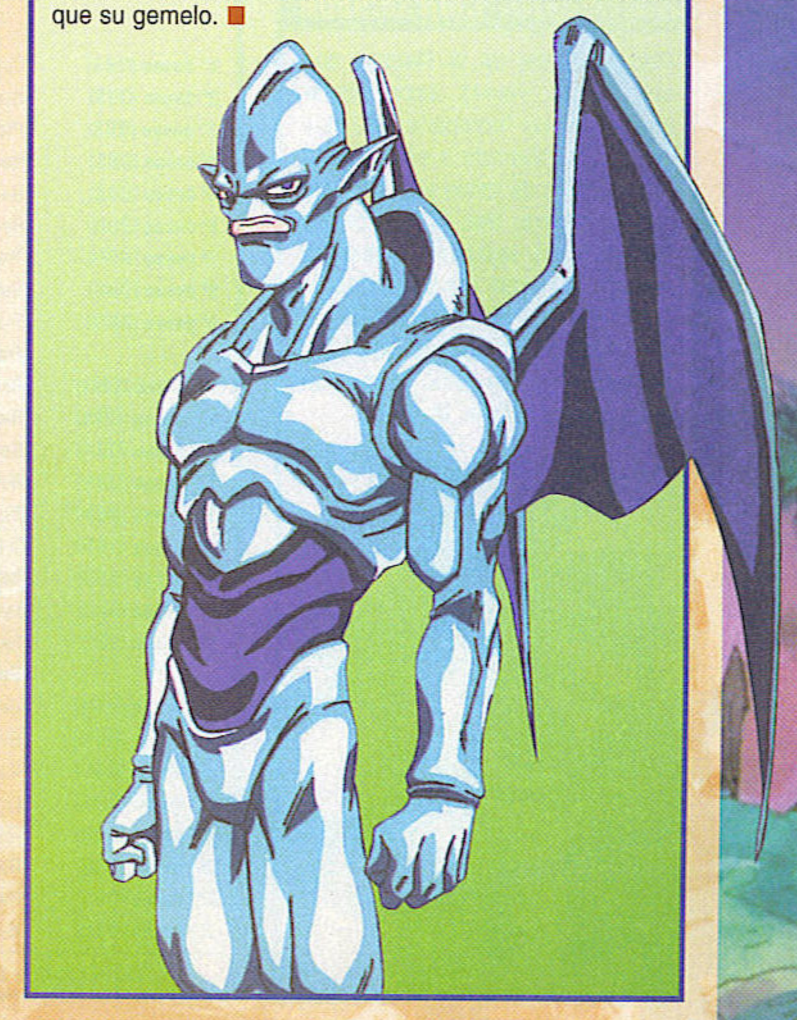
dragón de 2 estrellas — RYAN SHINRON



Representante de la corrupción, fue liberado al concederse el deseo de revivir a **Bora**. Eso repercutió en el dragón, que se dedicó a contaminar y ensuciar todo lo que tocaba, lo contrario que el ser revivido gracias a su energía. Es el más débil entre todos ellos, aunque su fuerza para contaminar y expandir la corrupción de todo lo que rodea le hacía temible, siendo buena muestra de ello las dificultades que tendrían **Gokuh** y **Pan** para derrotarle.

dragón de 3 estrellas — SAN SHINRON

Representante del frío, y más concretamente del hielo, este dragón, al igual que su hermano gemelo, nació de la energía negativa acumulada al hacer realidad la petición de **Piccolo Daimaoh** de conseguir la juventud eterna. Malvado por naturaleza, aprovecharía cualquier despiste de su rival para atacarle por la espalda, todo lo contrario que su gemelo.

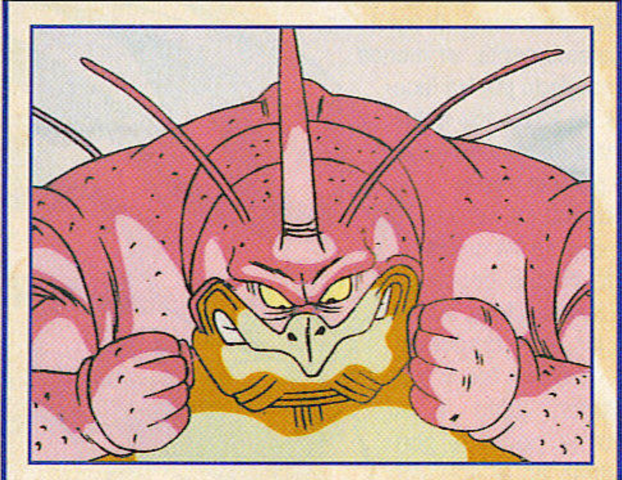


dragón de 4 estrellas — SUH SHINRON



Representante del calor, y más concretamente del fuego, fue el dragón más noble y amigable de todos. De gran poder, fue revivido, como su hermano, gracias al deseo concedido a **Piccolo Daimaoh**. A pesar de ser eliminado por **Ih Shinron** (o al menos eso parecía), este individuo ayudó a nuestros amigos y a **Vegeta** a conseguir la victoria final.

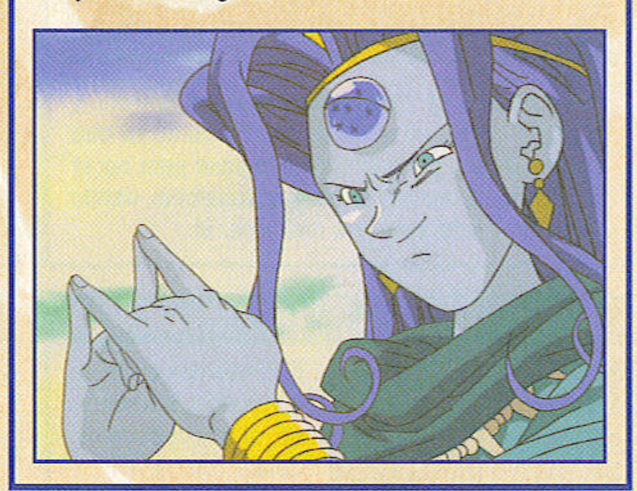
dragón de 5 estrellas — UH SHINRON



Representante de la energía en varios de sus estados, aunque especialmente la eléctrica, este dragón fue uno de los más resistentes, debido principalmente a su exoesqueleto de lodo rojo. Devuelto a la vida gracias al deseo de revivir a **Gokuh** ante la inminente llegada de **Nappa** y **Vegeta** a la Tierra, **Uh Shinron** no resultó derrotado por nuestros amigos, sino por el propio planeta, ya que el lodo rojo acabaría por resquebrajarse y producir una explosión.

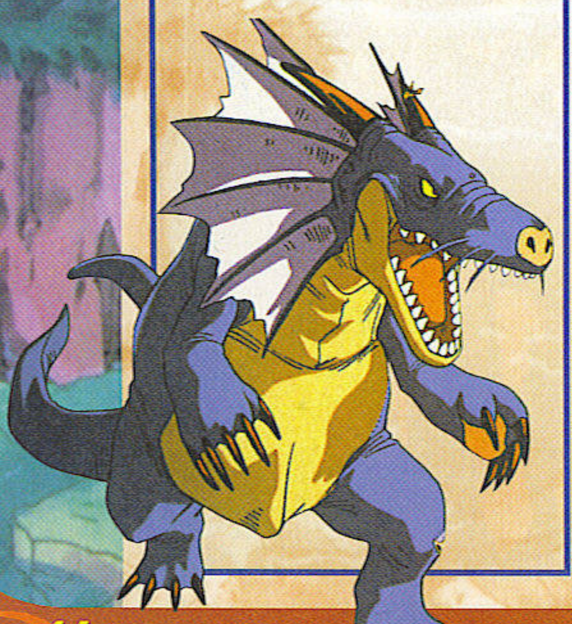
dragón de 6 estrellas — RYU SHINRON

Representante del elemento acuático, volvió a la vida por culpa de las famosas braguitas que pidió **Woolong**. Esto tuvo mucho que ver con la capacidad metamorfoseante de dicho dragón. Avergonzado por aquel deseo, este ser se escondería bajo la forma ilusoria de **Odo Hime** (la princesa bailarina), aunque poco duraría su fachada y sus malas acciones, ya que sería derrotado por **Gokuh** y su nieta, gracias a la ayuda de una gaviota.



dragón de 7 estrellas — CHIH SHINRON

Representante de la Tierra y con una fuerza menos espectacular que la de sus "compañeros", este dragón fue liberado a causa de la resurrección de todos aquellos que habían muerto tras la llegada de **Babidi** y sus secuaces a nuestro planeta. Su poder era básicamente la asimilación de organismos vivos, adquiriendo sus habilidades y aumentando de esa forma su potencial de batalla.



TODOS LOS DESEOS

1er deseo (DBS)	Conceder unas braguitas a **Woolong**.
2º deseo (DBS)	Revivir a **Bora**, asesinado por **Tao Pai Pai**.
3er deseo (DBS)	**Piccolo Daimaoh** recibe la juventud eterna.
4º deseo (DBS)	Revivir a todos los muertos a manos de **Piccolo Daimaoh** y sus secuaces.
5º deseo (DBS)	Revivir a **Gokuh** antes de la llegada de **Nappa** y **Vegeta**.
6º deseo (DBN)	Revivir a **Piccolo Jr.**
7º deseo (DBN)	Transportar a **Piccolo Jr.** hasta Namek.
8º deseo (DBS)	Revivir a todos los muertos por **Freeza** y sus secuaces.
9º deseo (DBN)	Transportar a todos los que estaban en Namek (menos **Gokuh** y **Freeza**) hasta la Tierra.
10º deseo (DBN)	Revivir a **Klilyn**.
11º deseo (DBN)	Revivir a **Ten shin han**.
12º deseo (DBN)	Revivir a **Chaoz**.
13º deseo (DBN)	Revivir a **Yamcha**.
14º deseo (DBN)	Buscar un planeta habitable para los Nameks.
15º deseo (DBN)	Transportar a los Nameks a ese planeta.
16º deseo (DBS)	Resucitar a todos los muertos a causa de **Cell**.
17º deseo (DBS)	Quitar el mecanismo de autodestrucción de los cuerpos de **A-17** y **A-18**.
18º deseo (DBS)	Resucitar a toda la gente buena que ha muerto desde la llegada de **Babidi**.
19º deseo (DBN)	Reconstruir la Tierra.
20º deseo (DBN)	Resucitar a la humanidad.
21º deseo (DBN)	**Gokuh** recupera toda su fuerza.
22º deseo (DBN)	La humanidad olvida todo lo sucedido con **Majin Boo**.
23º deseo (DDB)	Rejuvenecer a **Gokuh**.
24º deseo (DDB)	Reconstruir el planeta Plant.
25º deseo (DBN)	Reconstruir de nuevo la Tierra.
26º deseo (DBS)	Resucitar a todos los muertos desde la aparición del **Super A-17**.

***DBS:** Dragon Ball de Shenron* ***DBN:** Dragon Ball de Namek* ***DDB:** Dark Dragon Ball*

El bazar de Imegga

¡PASEN! ¡PASEN Y VEAN!

Como colofón a estos 13 números dedicados a DRAGON BALL GT, aquí os ofrecemos un pequeño repaso del material relacionado con la serie que podéis encontrar en vuestros puntos de venta habituales. Aprovechando las fechas que se avecinan, quedaréis como reyes regalando productos GT.

POR GUSTAVO TORRALBA

MAXI-POSTERS GT



Maxi-Poster GT 1



Maxi-Poster GT 2


Maxi-Poster GT 3


Maxi-Poster GT 4



Maxi-Poster GT 5

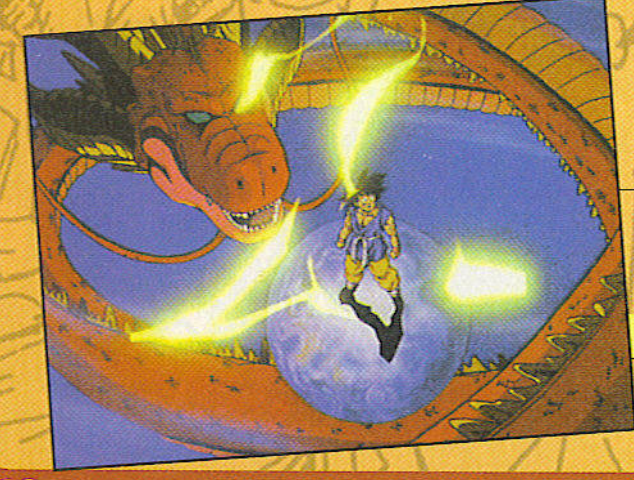


Maxi-Poster GT 6

• Si todavía te queda algún hueco en la pared de tu habitación, es el momento de llenarlo con un pedazo de DBGT.

Tamaño: 58 x 140 cm. **P.V.P.:** 995 ptas.

PÓSTERS 1000 Editions



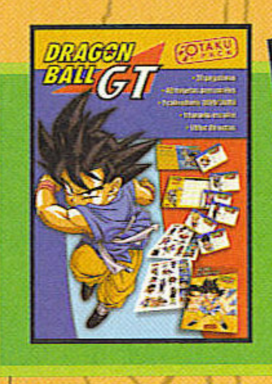


• Revive los mejores momentos de tu serie preferida con estos magníficos pósters que llenarán de magia tu rincón preferido. Hay varios modelos.

Tamaño: 68 x 98 cm. **P.V.P.:** 850 ptas.



OTAKU PACK y OTAKU PACK 2000





• Dos kits diferentes para cubrir todas tus necesidades, y todo ello decorado con motivos de DBGT.

P.V.P.: 995 Ptas. c/u.

JUEGO DE ROL DRAGON BALL GT



• El único juego con el que puedes ser Gokuh, Pan, Vegeta... ¡y viajar por el espacio en busca de las bolas mágicas!

P.V.P.: 3.500 ptas.

VÍDEOS MANGA FILMS DRAGON BALL GT 20 Y 21





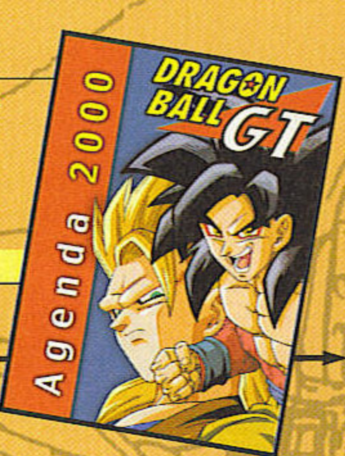
• Vuelve a vivir la emoción de las aventuras de DBGT siempre que quieras con esta estupenda colección de vídeos.

P.V.P.: 1995 ptas.

AGENDA 2000 DRAGON BALL GT

• Consulta fechas, apunta tus citas o ten los teléfonos de tus amigos perfectamente ordenados con esta práctica agenda que será la envidia de tus colegas.

P.V.P.: 1200 ptas.



PINTA A TUS PERSONAJES FAVORITOS PLANETA-DeAGOSTINI

• ¡Con esta colección, todo el mundo puede ser un artista! Cada entrega incluye un fascículo con instrucciones, un muñeco para colorear, varios botes de pintura y un pincel para que puedas reunir a tus personajes favoritos en tres dimensiones. Anímate, es más fácil de lo que parece.

P.V.P.: 995 ptas.



A VUELTAS CON DRAGON BALL GT

Seguro que a estas alturas, todos hemos escuchado un millón de comentarios y opiniones sobre Dragon Ball GT. Comentarios sobre su creación, su desarrollo, sus historias y su final, siendo comparadas con cualquier otra parte de la serie que a uno le guste menos, ¡o más! Para gustos, ya se sabe que hay colores, pero es interesante repasar algunos de los argumentos más repetidos de esta controversia.

Por Armando Vila

El hecho indiscutible es que **Dragon Ball** –el manga– finalizó, y poco después lo hizo también la segunda serie de televisión, **Dragon Ball Z**. Debido al éxito de la serie, una continuación en uno u otro formato parecía inevitable, de manera que la aparición de **Dragon Ball GT**, creada exclusivamente para televisión, no sorprendió demasiado. Sin embargo... incluso antes de que la serie pudiera verse en España, se crearon dos grupos de opinión: los que opinaban que "cualquier tiempo pasado fue mejor", es decir, que **Dragon Ball** sin **Akira Toriyama** no podía ser lo mismo, y los que pensaban que "cuanto más, mejor", o sea, que la continuidad de **Dragon Ball** debía garantizarse en beneficio de los fans, siempre deseosos de nuevas aventuras.

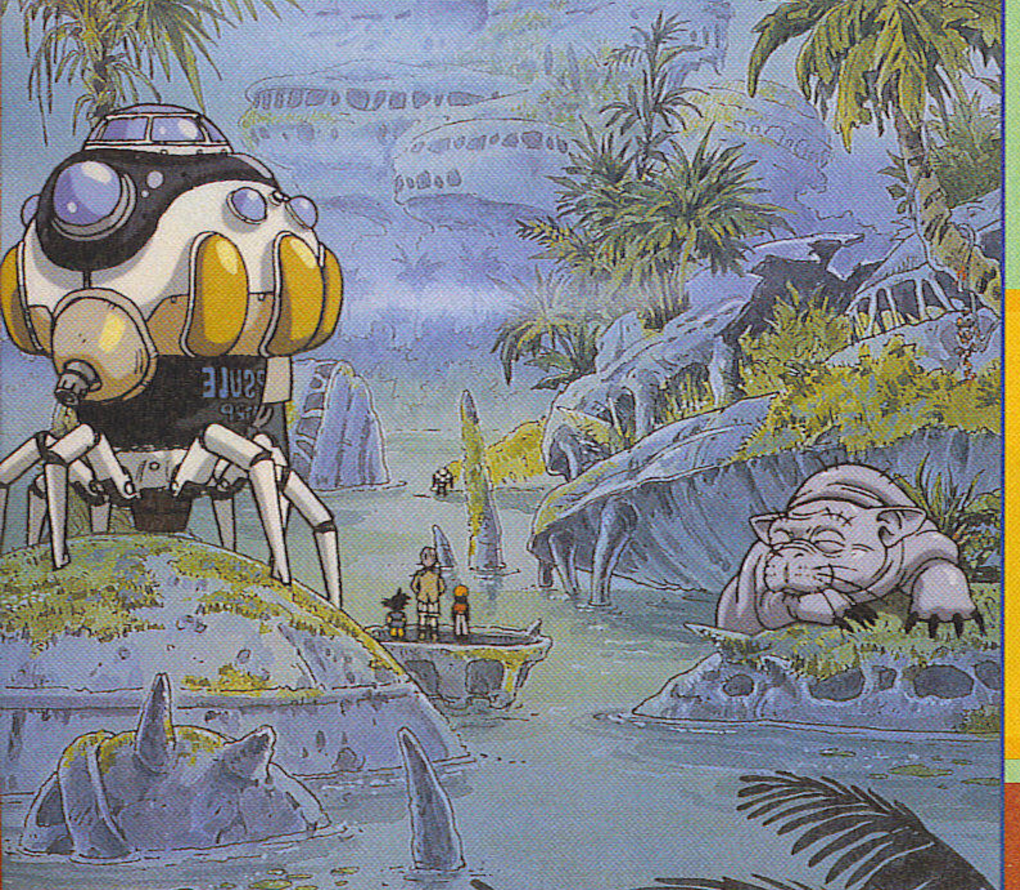
La serie, sin embargo, debe ser juzgada por sus propios méritos, lo que hace que nos planteemos la interesante pregunta: ¿qué hace de **Dragon Ball** una buena serie? **Dragon Ball** no es una serie de estructura muy complicada, así que consideremos dos temas básicos: la caracterización y la acción.

La caracterización: Con esto queremos decir, simplemente, que los personajes se comporten como les corresponde. Si un día en un episodio de **Dragon Ball**, **Vegeta** se pone a dudar si le gusta más **Bulma** o **Chichi**, o el **Doctor Gero** desarrolla un inusitado amor por los saiyans, sin duda pensaríamos que nos habíamos equivocado de serie. A este respecto, **Dragon Ball GT** es una serie perfectamente comparable al resto de **Dragon Ball**: al haber mantenido el

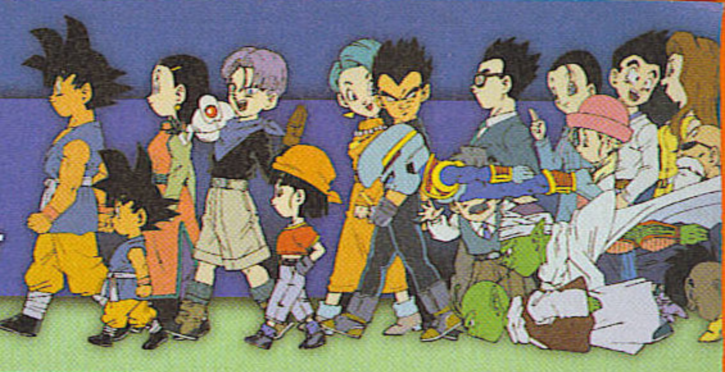


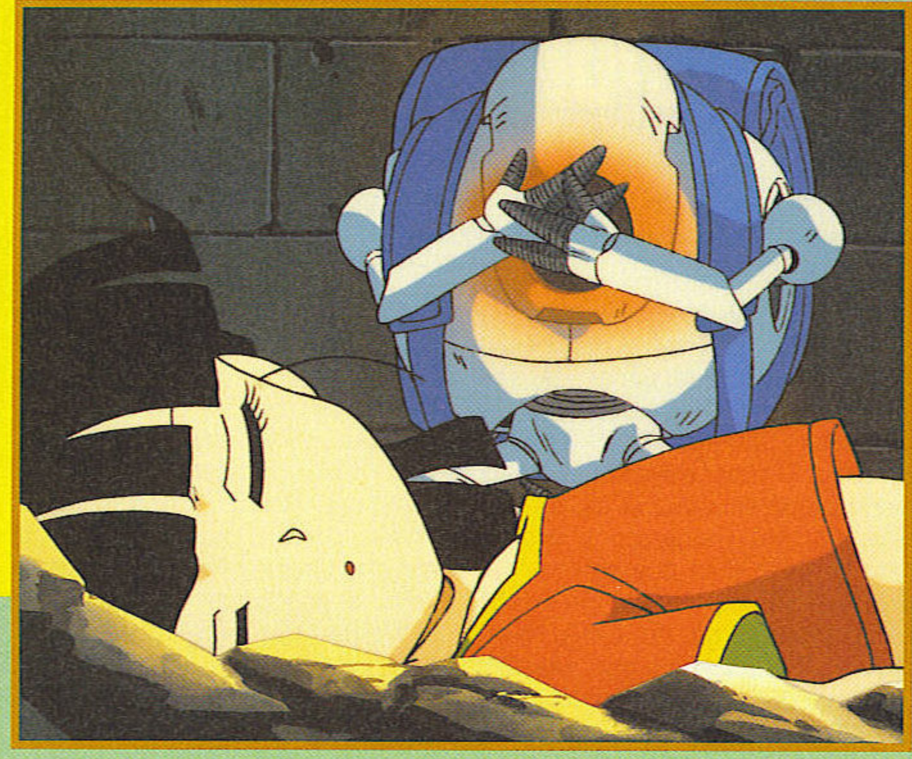
equipo de guionistas habituales (que habían colaborado en **Dragon Ball Z** y en las películas) que conocían perfectamente a los personajes y que justamente querían lograr que la unión entre ambas series fuera completa, ningún fan de **Dragon Ball** puede sentirse defraudado. ¡**Gokuh** sigue tan alegre, poderoso e inocente como el primer día!

Acción: La dinámica de la serie **Dragon Ball** fue cambiando poco a poco: se pasó de simples aventuras muy sencillas, a la aparición de grandes sagas con enemigos cada vez más poderosos.





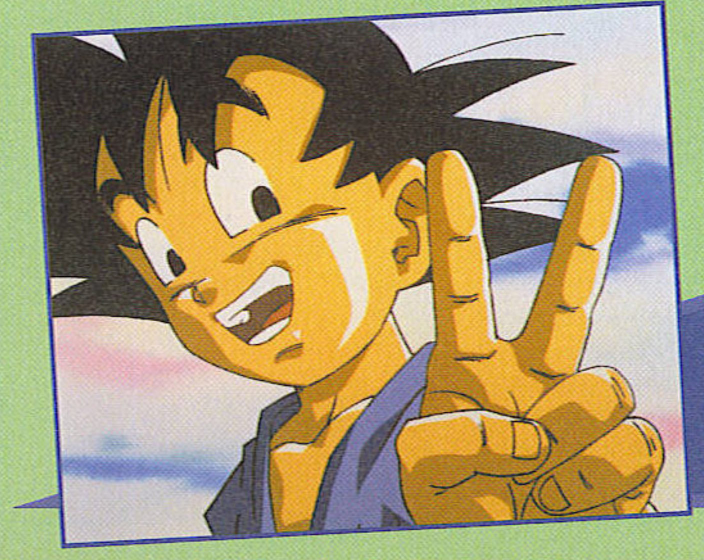


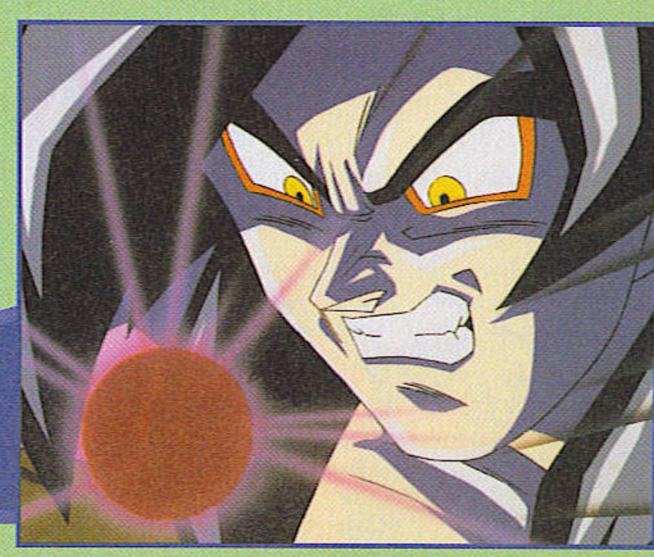


En **DRAGON BALL GT** se sufrió un proceso similar: aventuras intrascendentes al principio que se transformaron en las sagas de **Baby**, el **Super A-17** y los **dragones oscuros**, lo que probablemente indica que al principio se quería buscar un tono más ligero, pero que en breve se decidió que lo mejor era recurrir a la fórmula de **DRAGON BALL Z**, que era la que el público tenía más presente. **DRAGON BALL GT** funciona igual, ya que gran parte del interés del público es saber cómo se resolverán los nuevos desafíos: ¿Se reunirán las bolas mágicas? ¿Logrará **Son Gokuh** llegar al nivel 4? ¿Y **Vegeta**? ¿Habrá nuevas fusiones?

En resumen: **DRAGON BALL GT** no aportó nada nuevo al universo de **DRAGON BALL**, en el sentido de buscar nuevas estructuras de narración o hacer cambios radicales de los personajes o de las historias. Es una serie de continuidad, y podría ser alguno de los capítulos especiales de **DRAGON BALL Z**. Este espíritu de continuidad es a la vez su mayor defecto, ya que no aporta nada nuevo, y su mayor virtud, ya que es **DRAGON BALL** al 100%. Es una serie con una "magia" tan particular (muta de mera serie infantil a aventura épica gracias sobre todo al genio de su creador) que tocar alguno de sus aspectos básicos habría sido convertirla en algo diferente, y entiende que no haya experimentos, riesgos ni novedades: los personajes que salen en el último capítulo de **DRAGON BALL Z** son los que salen en el capítulo 1 –y en el 64– de **DRAGON BALL GT**.

Y sin embargo... quizá lo que más echen en falta los fans más críticos sea, precisamente, que no hay experimentos y que, por lo tanto, tampoco hay sorpresas. Y sin sorpresas, quizá la serie es menos emocionante de lo que podría ser. Pero seamos sinceros: si a uno no le gusta **DRAGON BALL**, o **DRAGON BALL Z**, lo normal es que tampoco le guste **DRAGON BALL GT**. Y si los fans se entretienen en buscarle los tres pies al saiyan, con ello sólo demuestran que les interesa lo suficiente la serie como para preocuparse por ella y discutir su esencia, sus virtudes, sus méritos y sus fracasos. ■



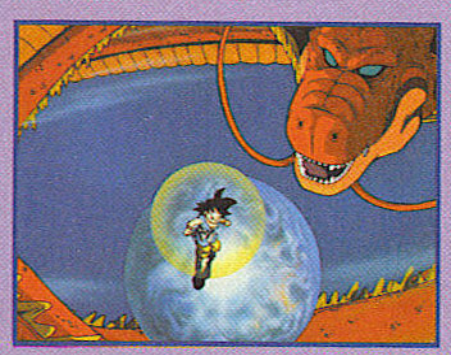


top ten los mejores momentos

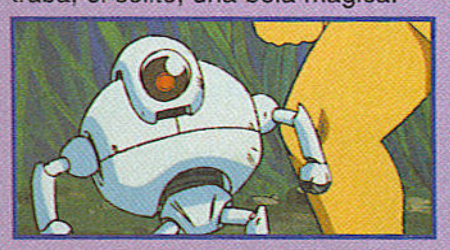
Dragon Ball GT nos ha servido en bandeja un montón de situaciones nuevas en la vida de nuestros héroes. Ha habido momentos brillantes y otros quizá no tanto. Aunque sobre gustos no hay nada escrito, en este artículo vamos a hacer un repaso de los diez acontecimientos que nosotros consideramos los mejores de la serie.

Por Armando Vila

1 Gokuh vuelve a la infancia. El gran cambio de registro de la serie, lo que abría la puerta a toda clase de posibilidades, fue la sorprendente vuelta a la infancia de **Son Gokuh**. La única decisión arriesgada –a nivel de guión– de toda la etapa, sorprendió a los fans que se creían más allá del asombro y levantó grandes expectativas. Además, la reaparición de **Pilaf** (pobrecito) permitió que el cambio resultara verosímil... por lo absurdo.



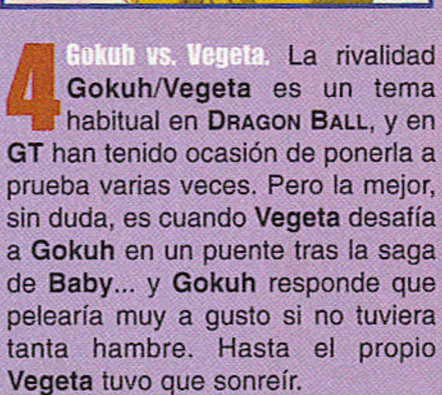
2 Giru. El único personaje nuevo con carácter fue **Giru**, el robotito dragón radar, un comparsa cómico siempre a punto para crear desastres y provocar unas risas. Su momento de gloria fue la aventura en M2, pero su mejor capítulo fue el 15, la aventura en el desierto en la que salvaba a **Pan** de un gusano gigante (tienen manía con los gusanos gigantes en esta serie) y encontraba, él solito, una bola mágica.



3 Nivel 4. Después de ponerse rubios, aumentar la masa capilar a ojos vista, ganar volumen y ganar también mala leche, ¿qué le quedaba por hacer a **Gokuh**? ¡Alehop! El super saiyan nivel 4, que parece que esta vez sí es el de la leyenda. Muy poderoso y encima con un vello rosa que se presta a multitud de chistes, fue precedido de una escena de "extracción colar" visualmente muy dolorosa, y resultó una novedad muy interesante.

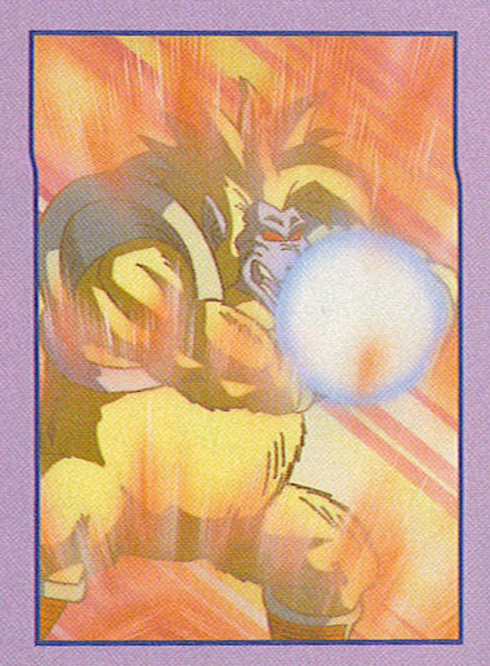


4 Gokuh vs. Vegeta. La rivalidad **Gokuh/Vegeta** es un tema habitual en **Dragon Ball**, y en **GT** han tenido ocasión de ponerla a prueba varias veces. Pero la mejor, sin duda, es cuando **Vegeta** desafía a **Gokuh** en un puente tras la saga de **Baby**... y **Gokuh** responde que pelearía muy a gusto si no tuviera tanta hambre. Hasta el propio **Vegeta** tuvo que sonreír.



5 Tigres gigantes (capítulo 25). La mejor aventura de la primera parte de la serie, antes de caer en la ronda de combates contra seres a cuál más poderoso, fue ésta. Sólo duraba diez minutos, pero era genial: mientras en la Tierra **Baby** poseía a todo el mundo, **Gokuh**, **Pan** y **Trunks** se veían atrapados en un episodio de la **Warner**, con barranco y todo.

6 Monos gigantes. ¿Se aburre usted con los eternos combates de los saiyans? ¡Ponga un ohzaru en su vida! La escalada de poder entre **Son Gokuh** y **Vegeta Baby**, ahora super saiyan, ahora nivel tres, ahora ohzaru yo, ahora ohzaru tú, fue realmente emocionante, excepto para los habitantes de las ciudades afectadas. No extraña, no, que las bolas de dragón perdieran su energía positiva...



7 Despedida. El capítulo 64 de la serie es como para disfrutarlo a cámara lenta por todo lo que sucede, por todos los personajes y lugares que aparecen y por último, por **Gokuh** pasando a otro nivel de existencia como guardián de las bolas de dragón. Es como para echar la lagrimita. Y el toque final con el torneo del futuro es muy acertado, con una estatua de **Gokuh** (¡Y de **Mr. Satan**, ese héroe!) presidiendo las batallitas de sus descendientes. ¡Sniff!



8 Muerte de Piccolo. En un reparto de luchadores que sólo entienden aquello de "pelea o muere", la figura del namek **Piccolo** siempre ha sido interesante por su aire misterioso y discreto. En el capítulo 40, cuando decidió morir con la Tierra, se vio –de nuevo– su lado sentimental, oculto desde los lejanos tiempos en que regalaba manzanas a **Son Gohan**. Un gran momento en una serie en la que, no es que muera gente... ¡es que mueren planetas enteros!



9 Kokuen No Ryu. La saga de los Dragones oscuros es la mejor de **GT**, y uno de sus mejores momentos, sin duda, es cuando las bolas de dragón –corrompidas por un uso excesivo– hacen aparecer en el capítulo 48 a este villano con cara de macarra, fumando, hablando mal y no muy dispuesto a conceder deseos. Por segunda vez en **GT**, la aparición de **Shenron** pasó de ser de rutinaria a sorprendente, y nuestros amigos aprendieron que abusar de las bolas tenía un precio demasiado caro.



10 Ih Shinron. Es uno de esos villanos tan malvados y tan poderosos a los que parece que **Gokuh** y compañía venzan un poco por casualidad. Es el caso del capítulo 63, en el que con todo perdido, echaron mano del típico as en la manga. ¿Cómo que "*genkidamas* con la energía de toda la galaxia"? ¡Vergüenza debería darles a los guionistas cargarse a un malo así! ¡No saben perder!



NUEVOS personajes

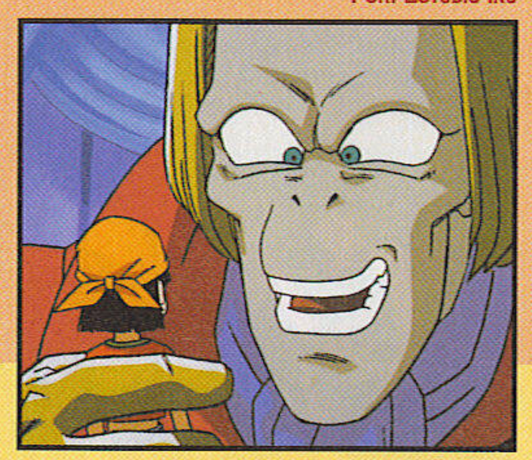
Durante los 64 capítulos de Dragon Ball GT, hemos conocido a infinidad de personajes nuevos, en su mayoría villanos. Los primeros que cruzaron sus caminos con nuestros amigos no tenían mucha entidad, siendo bastante parecidos a los que se encontraron en la primera parte de Dragon Ball, pero en la segunda parte de GT, la sombra de Dragon Ball Z se ha hecho sentir, tiñendo la serie con un tremendo aire épico. Vamos a recordar a los más importantes.

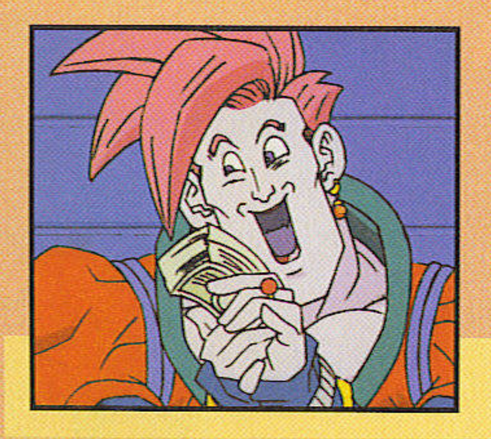
Por: Estudio Inu

DOLL TAKI

Primera aparición: Dragon Ball GT, episodio 12

Residente en el planeta **Loud** y bajo las órdenes directas del **Dr. Mu**, **Doll Taki** estaba destinado a supervisar la labor del maestro orador **Muchy-Mochy**. Gracias a esa cómoda posición, consiguió llevar a cabo su más oscura y recóndita afición: coleccionar peluches de muñecas, que eran en realidad las víctimas que el maestro orador ofrecía en sacrificio al monstruo **Loud**. Para su desgracia, cometer la osadía de tener a **Pan** entre sus objetos más preciosos sería un error que le pasaría factura más tarde, cuando en el interior del monstruo mecánico hubo una revolución y **Doll Taki** fue apalizado por la joven saiyan. Una vez arreglado el desaguisado, conseguiría escapar, sólo para ser eliminado por el **General Rilld** por no haber podido evitar el avance de los saiyans. ■





DON KEAR

Primera aparición: Dragon Ball GT, episodio 3

Otro mandamás de pacotilla cuyo lugar en el universo **GT** se ubica en el planeta Imegga. Este tirano gobernante tenía una debilidad bastante común: una codicia irrefrenable.Conseguía aplacarla (temporalmente) tras machacar a sus súbditos con unos impuestos tan altos que la mayoría de ellos acababan viviendo en la calle con sólo lo puesto. Pero para arreglar esa injusta situación llegaron nuestros saiyans, que aterrizaron en dicho planeta embarcados en su viaje espacial. Protegido en su castillo y ayudado por unos guardaespaldas más bien poco operativos, resultó fundamental la aparición de **Redic** como su única baza para salir victorioso. Aun así, no escaparía al poder de la justicia y tendría que devolver todo lo robado al ser derrotado por **Gokuh**. ■

Dr. MU

Primera aparición: Dragon Ball GT, episodio 13

Este ciborg loco era el as que tenía en la manga la extinguida raza tsufur para destruir y hacer desparecer del universo a la raza saiyan (recordemos que los saiyans fueron culpables del exterminio de los tsufurs y de la conquista de su planeta). Creado a partir de un embrión que contenía la energía vital de esa raza espacial, este individuo fue cuidado y educado por las computadoras de la nave que más tarde acabaría desarrollando el planeta M2. Con el objetivo ya marcado de antemano, las peripecias de este peculiar androide científico le llevaron a desarrollar el arma "casi" definitiva para el control del universo: el mutante conocido como **Baby**, que acabaría por dar buena cuenta del pobre doctor al aprovechar su energía vital. ■





GENERAL RILLD

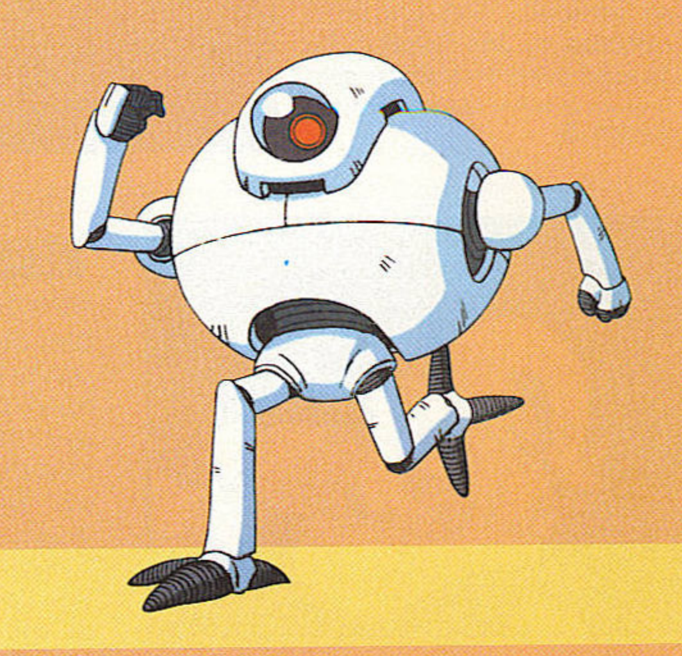
Primera aparición: Dragon Ball GT, episodio 15

Otro sirviente más a las órdenes del misterioso **Dr. Mu**. Encargado de imponer el orden, supervisar la labor de los sirvientes robots y supervisar las misiones especiales, **Rilld** constituyó una de las piezas más importantes dentro del organigrama de mando del científico tsufur. Su gran poder de combate y su tremenda capacidad para fusionarse con el planeta M2 le convirtió en un rival a tener en cuenta, tal y como comprobaron nuestros amigos al llegar al planeta mutante. Tras convertir en carbonita a **Trunks** y llevarlo a la torre principal, intentó lo mismo con los otros dos saiyans. No le acompañó la suerte y tuvo que buscar nuevas vías para conseguir reducir a los intrusos.

GIRU

Primera aparición: Dragon Ball GT, episodio 3

Procedente del planeta mutante M2, este pequeño robot se encontraba, por ventura del destino, en el planeta Imegga, el primero de los visitados por nuestros amigos en su aventura. Aunque estaba en reposo cuando fue encontrado por nuestros amigos, **Giru** se reactivaría al alimentarse de la energía del dragón radar, asimilando además la capacidad de rastreo de éste. Por ese motivo (principalmente), este simpático robot se convirtió en un compañero inseparable de **Gokuh** y compañía, aunque cuando llegaron al planeta gobernado por el **Dr. Mu**, se descubrió como un espía. A pesar de eso, los buenos momentos vividos con sus amigos "terrestres" le harían recapacitar, y gracias a ese cambio de actitud logró salvar a nuestros héroes. La llegada a la Tierra no sería de lo mejor que pudo haberle pasado, ya que **Vegeta Baby** lo dejó para el arrastre. Sólo la tecnología de **Capsule Corp.** le devolvería a la vida.



MUCHI MOCHI

Primera aparición: Dragon Ball GT, episodio 9

Este sacerdote era la máxima autoridad religiosa en el planeta Loud, manteniendo entre los habitantes de dicho lugar un estado de terror sin parangón, ya que si no atendían a sus plegarias podrían acabar sacrificados. Utilizando a **Muchi**, su látigo robot, este orador ordenaba los sacrificios, convirtiendo a la gente en pequeños muñecos que posteriormente serían engullidos en un recipiente que procesaría su energía vital. Pero sus fechorías acabaron con la llegada de nuestros saiyans favoritos, que, tras sortear algunas dificultades y plantear algunos combates pusieron un final feliz a ese reinado de terror.

SÚPER A-17

Primera aparición: DRAGON BALL GT, **episodio 44**

Con la fusión de los dos **A-17**, los renacidos **Dr. Mu** y **Dr. Gero** lograron crear un guerrero prácticamente invencible. Se trataba de un nuevo ser biomecánico que poseía las habilidades de los anteriores androides. Entre ellas destacaba la absorción de fuerzas energéticas, lo que le permitía anular toda clase de ataque tipo *kame hame ha*. Tras el regreso de los soldados del infierno, este **Super A-17** se convirtió en la amenaza más peligrosa a la que los super luchadores de la Tierra se habían enfrentado. Sólo una hábil estrategia de **Son Gokuh** y **A-18** logró poner fin a un ser que tuvo en jaque a todos nuestros amigos. ■



VEGETA Jr.

Primera aparición: DRAGON BALL GT, **episodio 64**

Cien años después de la aparición de los dragones malignos, el mundo parece vivir una paz duradera. Con la mayoría de sus héroes ya muertos o desaparecidos hace años (como **Son Gokuh**, **Vegeta** o **Mr. Satan**), sus herederos viven una placentera vida, aderezada de vez en cuando con los Torneos de Artes Marciales. Precisamente, en uno de ellos, hacen una de sus primeras apariciones en público los descendientes de **Kakarotto** y **Vegeta**: **Gokuh Jr.** y **Vegeta Jr.** Haciendo honor a la tradición, se produce un enfrentamiento entre los dos máximos rivales. ¿El ganador? Eso es lo de menos, lo importante es que el futuro de la Tierra estará protegido y defendido, al menos, por una nueva generación de saiyans. ■

GIGANTE

Primera aparición: DRAGON BALL GT, **episodio 6**

Habitante nativo del planeta Monmars, este individuo gigante era una muestra de lo que era habitual en dicho planeta, es decir, que toda forma de vida tendía a ser gigante. Perteneciente a una raza poco avanzada tecnológicamente, esta criatura conoció a nuestros amigos de forma accidental, ya que la bola de dragón que buscaban estaba ubicada en el interior de una de sus caries. **Gokuh** le arrancó gentilmente la muela enferma, aliviando su dolor. ■

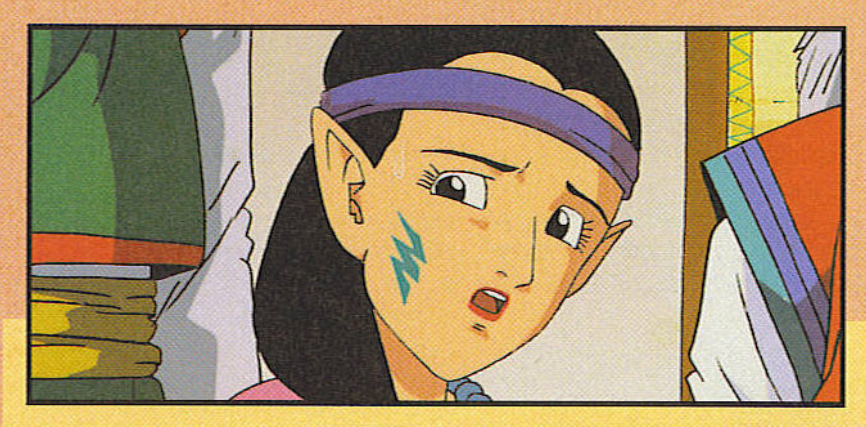


KOKUEN NO RYU Y LOS DRAGONES MALIGNOS

Primera aparición: DRAGON BALL GT, episodio 47

Inmediatamente después de ser destruido el **Super A-17**, **Gokuh** y compañía reunieron las siete bolas mágicas con el objetivo de resucitar a **Klilyn**. Tras pedir el correspondiente deseo, en lugar de aparecer **Shenron**, surgió un extraño dragón de piel azulada. Sus primeras y amenazantes palabras conminaban a los allí presentes a rendirse, todo ello ante el asombro sin precendentes de los guerreros. Tras formular su pequeño discurso, el dragón se elevó por los aires y dio paso a la amenaza más destructiva que haya existido: los dragones malignos. ■





LEMU

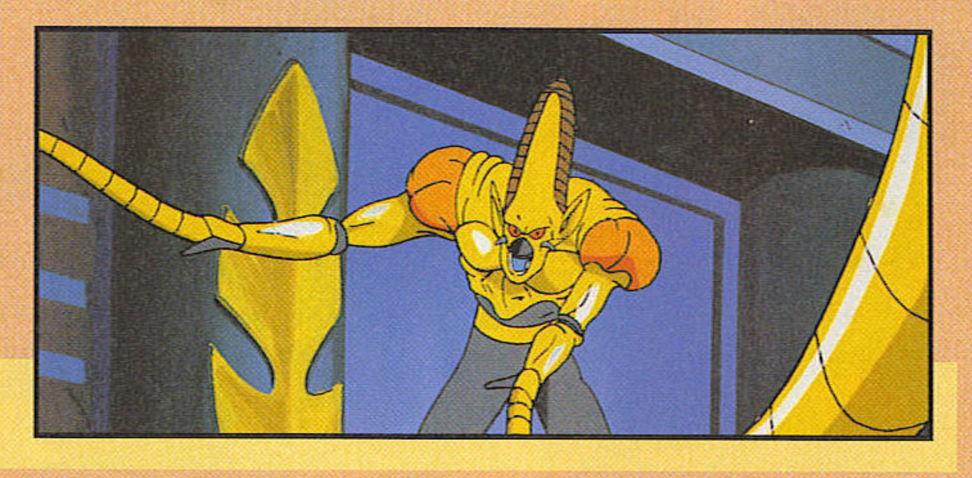
Primera aparición: DRAGON BALL GT, episodio 7

Princesa de un poblado del planeta Kelbo, tuvo que vivir terriblemente angustiada, ya que era la próxima esposa del bigotudo monstruo anfibio **Zunhamer**, un individuo que a causa de su poder para provocar terremotos tenía aterrorizado al poblado de **Lemu**. Pero la llegada de **Gokuh** y los demás los liberaría de la pesadilla, a cambio, claro está, de la cesión de la bola mágica que ella poseía. ■

MUCHI

Primera aparición: DRAGON BALL GT, episodio 11

Con forma de terrible látigo transformador de personas en peluches primero, y como terrible adversario robótico después, esta creación del **Dr. Mu** intentaría poner en aprietos a nuestros amigos. Estuvo a punto de conseguirlo gracias a sus poderes telekinéticos y de transformación de la materia, pero un *energy ha* de **Trunks** super saiyan sería lo último que vería. ■



NEGI, NAS, BIS Y RIBET

Primera aparición: DRAGON BALL GT, episodio 16

Con su gran potencial de combate, este cuarteto de robots fueron los encargados de dar la "bienvenida" a **Gokuh** y compañía al planeta mutante M2. Controlados por el **Dr. Mu**, y siguiendo órdenes directas de éste y de su mano derecha (el **General Rilld**), intentaron dejar K.O. a los saiyans, aunque les resultaría harto difícil y tendrían que optar por una fusión. ■

El FINAL del camino

Si repasamos la cronología de Dragon Ball, ha pasado mucho tiempo desde que Bulma encontró en las montañas al pequeño Gokuh y se lo llevó consigo. Hemos visto cómo pasaba de ser un crío algo despistado e inocente con una gran sonrisa, a ser el mejor luchador del universo, capaz de enfrentarse a quien fuera con tal de salvar su planeta y a sus amigos.

Por Annabel Espada

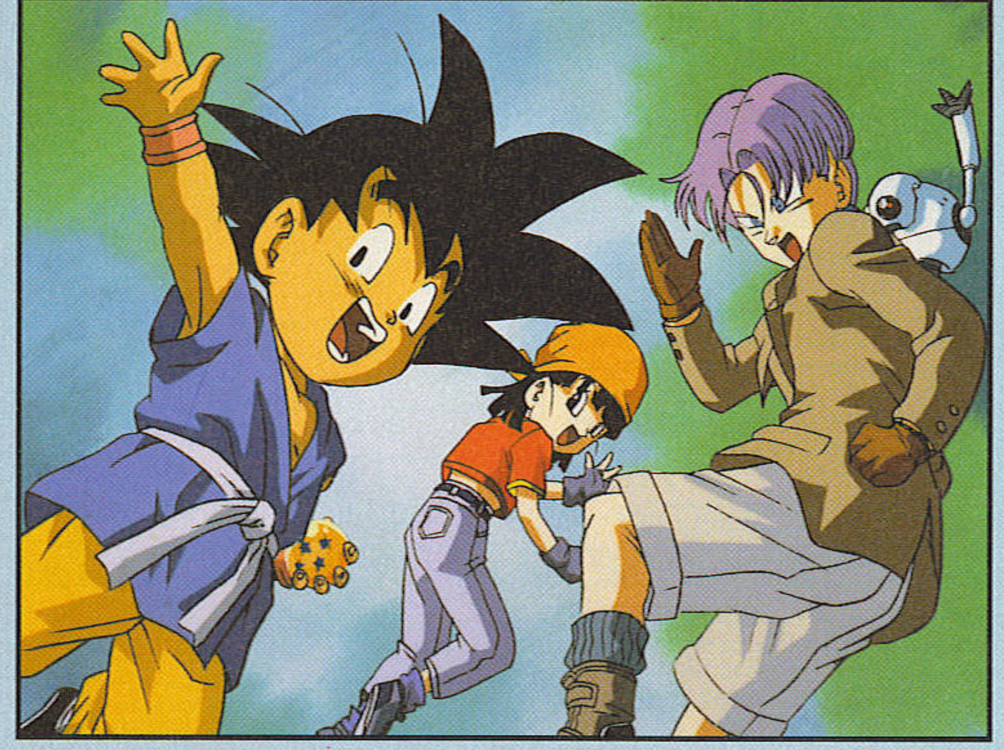
Dragon Ball GT no es una excepción. Los personajes han evolucionado mucho en esta última parte de la saga. Quien probablemente haya dado un giro más radical es el protagonista indiscutible, **Gokuh**, que después de ser condenado a ser un niño, se lo toma todo con filosofía y no le importa lo más mínimo tener de nuevo 12 años. Por contra, decide aprovechar para hacer un viajecito con su nieta y **Trunks**, y la verdad, ¿no os da a veces la impresión de que no le importa si el universo explota? Se lo toma todo con tanta calma y parece que se lo pasa tan bien... Pero a la hora de la verdad, cuando los enemigos verdaderamente poderosos aparecen, el niño despreocupado se convierte en un guerrero dispuesto a sacrificar la vida e incluso a aumentar su nivel de fuerza sin saber qué riesgos puede correr con tal de destruir al villano de turno. **Gokuh**, a lo largo de **Dragon Ball GT**, ha cambiado bastante. O quizá siempre haya sido así: generoso y despreocupado cuando lo que le importa está en juego.

Vegeta no puede decirse que haya cambiado espectacularmente, pero al principio de la serie se le notaba una cierta relajación. Eran muchos años de paz, y al fin y al cabo, por mucho que entrenara, no había nadie digno con quién luchar, e incluso se dejaba dominar por su hija **Bra**. Pero cuando aparece la verdadera amenaza, vuelve a ser el príncipe orgulloso y despiadado, obsesionado como siempre por superar a **Son Gokuh**, porque él es el verdadero príncipe de los saiyans, y como siempre, está dispuesto a morir para demostrar que es el mejor.

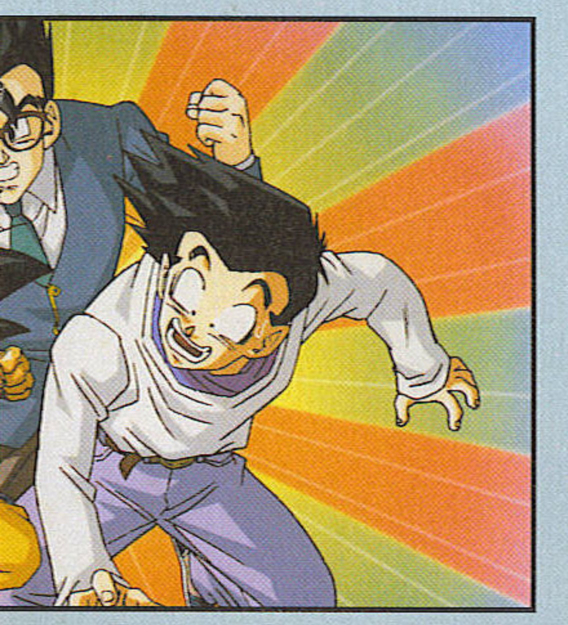
Trunks no tiene nada que ver con el joven que viajó a través del tiempo para salvar a





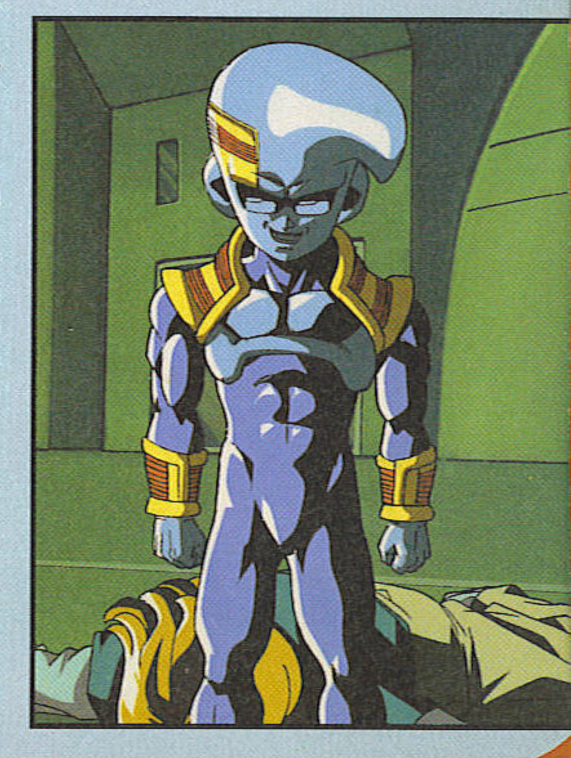


Gokuh e impedir que los androides del **Dr. Gero** destruyeran a los humanos. Este adolescente ha quedado al cargo de la empresa familiar, pero el mundo de los negocios no le gusta en absoluto y prefiere correr aventuras porque la vida de los ejecutivos es muy aburrida. Después de la amenaza de las bolas mágicas oscuras, **Trunks** se apunta sin problemas a la expedición que debe recuperarlas, y durante el viaja madura un poco al enfrentarse a tantos problemas y dificultades. De todos modos sigue siendo un chico joven, algo descuidado, y en ocasiones con menos entendimiento que **Pan**. Después del viaje espacial, pronto queda eclipsado por el poder de su padre y **Son Gokuh**, capaces de alcanzar un nivel de poder inimaginable.



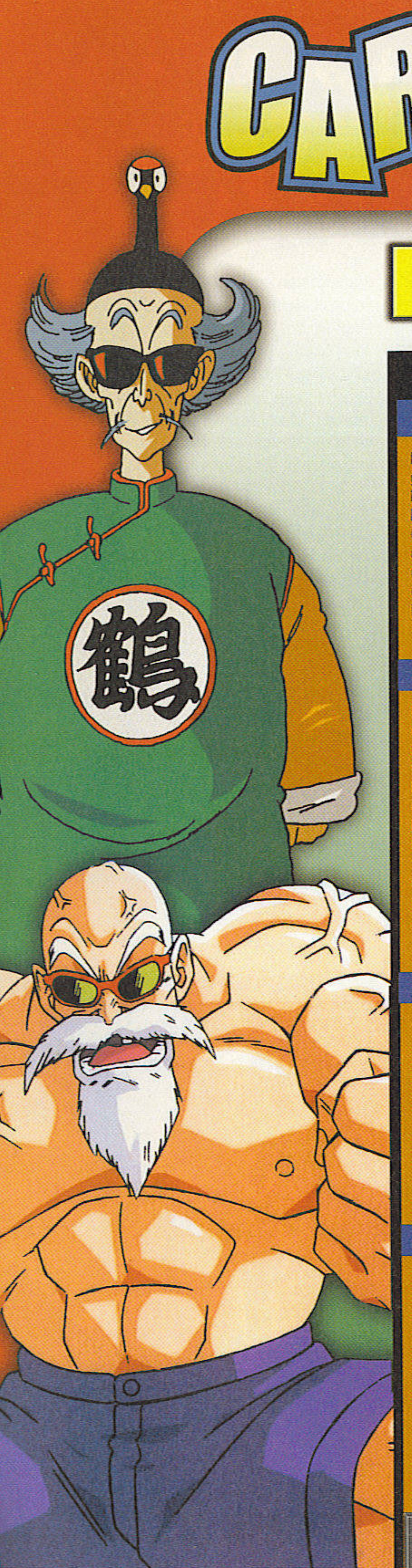
¿Y qué decir de **Pan**...? Sus padres, **Videl** y **Son Gohan**, tienen un papel simbólico en esta serie, porque se limitan a cuidar de ella, a dejarse abducir por **Baby** y poco más. **Son Gohan** no se ha entrenado muy en serio y poco puede hacer contra los enemigos de esta etapa, así que todo el peso recae sobre la niña. Y ella encantada, claro. En los primeros capítulos conocemos a una chica que en parte quiere ser como las demás (salir con chicos y con sus amigas) pero que debido a su enorme fuerza, hace que todos huyan. El único que la comprende es, cómo no, su abuelo **Son Gokuh**, y ella está encantada con seguir entrenando. Pero cuando las bolas mágicas malvadas actúan y transforman a su abuelo, **Pan** hace todo lo posible para que la dejen entrar en la expedición. Ya en el espacio y frente a los peligros que se les presentan, esta chica hace gala de una gran valentía y mucha generosidad ayudando a todo el mundo. Durante la saga de **Baby**, la verdad es que su papel no es muy importante. El verdadero protagonista es el cuarto nivel de **Son Gokuh**, pero **Pan** demuestra ser muy valiente al enfrentarse al monstruo sin pensar en las consecuencias. En **Dragon Ball GT**, la nieta de **Gokuh** y **Mr. Satan** logra adquirir mucha confianza en sí misma... pero nadie le quita su mal genio. En eso se parece a su abuela **Chichi**, ¿verdad?

No podemos decir que **Bulma**, **Yamcha**, **Woolong** y **Pooal** hayan cambiado demasiado. Siguen siendo secundarios de lujo, y con los años no puede decirse que hayan cambiado mucho, ya que siguen teniendo el mismo carácter de siempre.
En resumen, todos han crecido un poquito, las dificultades que han superado han sido muchas, pero al fin y al cabo, todos han logrado superar el examen con buena nota.



CARA a CARA

DEATHMATCH

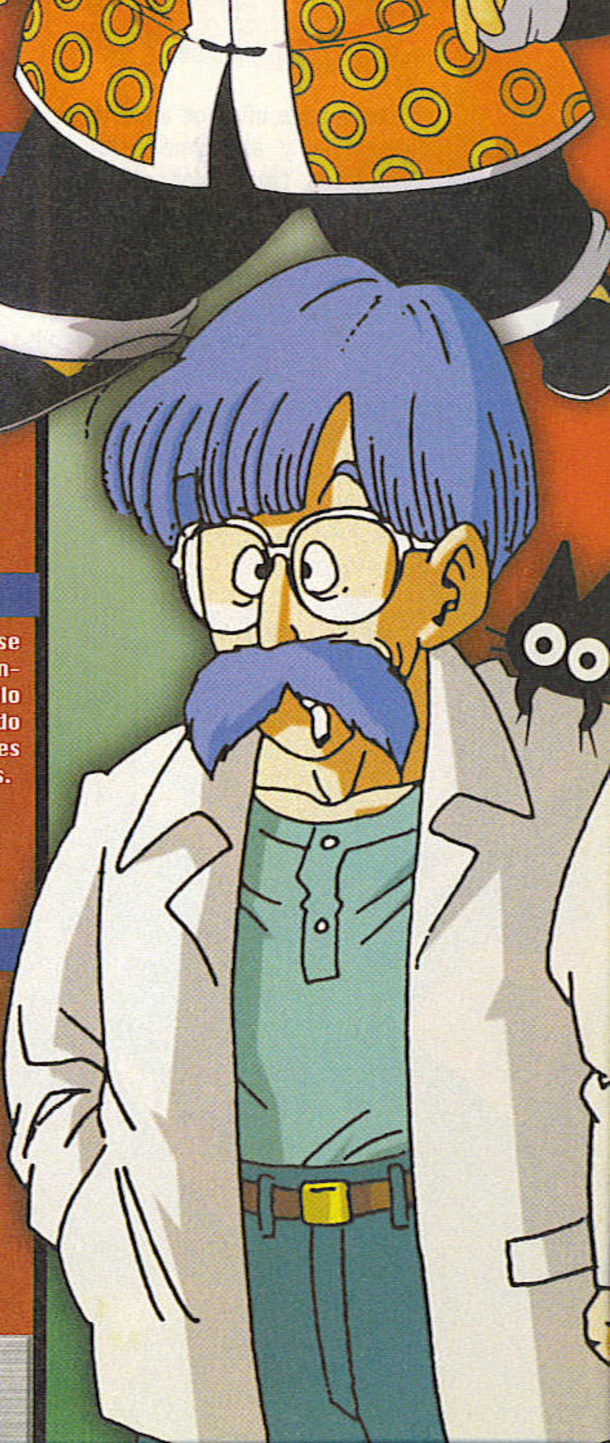


KAME SENNIN	TSURU SENNIN
MAESTRÍA	
El Duende Tortuga fue en sus días el más grande luchador de todos los tiempos. Nunca pudo medirse con su maestro Mutaito, que murió liberando al mundo de Piccolo Daimaoh. Pero dada la habilidad que mostró durante la serie, siendo capaz de derrotar tanto a Gokuh como a Ten Shin Han, es posible que le igualase.	El Maestro Grulla fue el compañero de estudios de Mutenroshi. Los dos compartieron maestro y son luchadores excepcionales. El Maestro Grulla es un poco malvado, así que tiene cierta ventaja a la hora de pelear. Nunca le vimos emplearse a fondo, pero entrenó a alumnos tan buenos como Ten Shin Han, que derrotó a Gokuh.
Puntuación: 90%	Puntuación: 85%
VERDULERÍA	
El Duende Tortuga es el viejo más verde de todos los ancianitos de este Cara a cara. Su vida consiste en llenar el tiempo entre cada programa de aerobic femenino en la televisión. Es más, comparte el honor con un tal Senbei Norimaki de ser uno de los subscriptores más asiduos a las revistas picantes. El misterio de a dónde va a parar el dinero de sus premios por ser el mejor luchador del mundo queda por fin desvelado.	El Maestro Grulla no tiene tiempo para preocuparse por jovencitas. Está tan ocupado en hacer el mal que sus entrenamientos le absorben todas las energías. Además, sospechamos que mostrar el mismo interés que el Maestro Tortuga le haría parecerse a él, su eterno rival, y ésa es su principal razón para no ser un viejo verde.
Puntuación: 227%	Puntuación: 30%
SENILIDAD	
Pese a que sigue conservando buenas facultades mentales, es un hecho que Mutenroshi se ha vuelto vulnerable a sus propias debilidades. La disciplina de hierro que consiguió aprendiendo artes marciales no puede ayudarle a evitar su locura por las chicas jóvenes, y pierde el juicio cada vez que ve a una de ellas en bañador.	La rivalidad y el odio que mantiene hacia Mutenroshi y sus discípulos han mantenido activa la mente de este anciano maestro, lo cual le hace tener muy buena cabeza. Sigue siendo el mismo malvado que era de joven.
Puntuación: 30%	Puntuación: 99%
FACTOR ABUELITO	
No podemos decir que Mutenroshi pueda ser un buen abuelito. Su altísima puntuación en el apartado Verdulería lo convierte en un modelo poco apropiado para nietecitos y nietecitas. Puede ser entrañable cuando quiere, pero está muy lejos de igualar al abuelito de Heidi.	Tsuru Sennin es la pesadilla de cualquier niño. Si tuviera nietos, Tsuru Senin, en lugar de caramelos, les regalaría duras sesiones de entrenamiento en artes marciales. Y conociéndole, seguro que serían sesiones mucho más duras que las de Mutenroshi.
Puntuación: 50%	Puntuación: 5%
Total: 99%	**Total: 55%**

GERIATRIK KOMBAT

Todos sabemos a estas alturas que Son Gokuh y sus amigos son muy fuertes y muy bestias, pero estas cualidades les hubieran servido de muy poco sin las enseñanzas y el entrenamiento que les proporcionaron sus venerables mentores. Cada uno con su propio estilo y cada uno con sus propias motivaciones, este grupo de ancianos se ha dedicado a adiestrar y a transmitir sus conocimientos para que nuestros héroes canalicen sus habilidades y se conviertan en máquinas de luchar. O de pensar, en el caso del Dr. Brief.

Por Álvaro Prieto



	SON GOHAN	DR. BRIEF
MAESTRÍA	El abuelo adoptivo de Son Gokuh fue alumno de Mutenroshi, con lo cual se puede decir que alcanzó bastante maestría, pero no llegó a la altura de su entrenador, probablemente porque murió pisado por Gokuh antes de poder alcanzar ese nivel.	Su maestría en su campo, la innovación tecnológica, es comparable a la de Mutenroshi. Es capaz de convertir un sacapuntas en un horno microondas. Además, gracias a sus inventos se ha convertido en uno de los hombres más ricos del mundo de Dragon Ball. Todo un maestro.
	Puntuación: 75%	Puntuación: 90%
VERDULERÍA	Son Gohan también es un poco verde, quizás por eso se ha buscado una jefa en su trabajo en el Otro Mundo que está imponente, además de ser una mandamás del Más Allá. Desde luego, Son Gohan ha encontrado el punto intermedio entre las fantasías sin límite del Maestro Tortuga y la cruda realidad de que no se puede tener a todas las mujeres del mundo.	El padre de Bulma es un hombre afortunado. Su esposa, la mujer de la que Bulma heredó su belleza, tiene más muslos que un cubo lleno de pollos. Quizás por eso todo lo demás le sabe a poco y no aspira a ligar con otras jovencitas.
	Puntuación: 75%	Puntuación: 30%
SENILIDAD	Son Gohan no ha perdido ni un ápice de su personalidad. Quizás el hecho de que esté muerto ha ayudado a su mente a mantenerse joven. Es curioso, sí, pero en Dragon Ball siempre le hemos visto muy controlado y en posesión de todas sus facultades.	La mente del Dr. Brief parece haberse aislado a otra cosa que no sea la ciencia. Es un científico despistado, a lo Profesor Tornasol. Puedes pedirle todo el dinero que quieras, pero no confíes en que se acuerde de tu cumpleaños.
	Puntuación: 99%	Puntuación: 0%
FACTOR ABUELITO	Son Gohan es el sueño de cualquier niño. Le da igual si su nieto es extraterrestre o se convierte en un gigantesco mono las noches de luna llena. Le quiere y le cuida igual, incluso cuando le da patadas en la cara al cambiarle los pañales. Es, sin duda, el mejor y más liberal abuelito de Dragon Ball.	Podría ser un buen abuelo si no estuviera tan senil. De hecho, su parte de abuelito se rebela contra su propia mente, obligándole a adoptar a todos los animales perdidos que ve por la calle (incluso a los dinosaurios). No supera la puntuación de Son Gohan por culpa de su obsesión por la tecnología.
	Puntuación: 100%	Puntuación: 75%
	Total: 87%	**Total: 49%**

V salón del manga

V SALÓN DEL MANGA, EL CÓMIC, EL COLECCIONISMO, LOS VIDEOJUEGOS Y LA ANIMACIÓN
LA FARGA DE L'HOSPITALET
DEL 29 AL 31 OCTUBRE 1999
¡CÓMIC! ¡MANGA! ¡COLECCIONISMO! ¡VIDEOJUEGOS! ¡ANIMACIÓN!
ORGANIZA FICOMIC
COLABORAN LA FARGA

Como viene siendo habitual en estas fechas, los otakus de la zona de Barcelona y alrededores tienen una cita ineludible cada año. El Salón del Manga volvió a reunir a un montón de fanáticos de todas las edades y ninguno se fue decepcionado a casa. En el siguiente REPORT, ANNABEL ESPADA da buena cuenta de ello. Ahora sólo queda esperar otro añito...

SAILOR MOON, MONONOKE HIME o VIDEO GIRL: cualquier manga sirve como fuente de inspiración para confeccionar un buen disfraz. ¡Enhorabuena, chicos!

Como cada año, los aficionados al manga y al animé estábamos citados en **L´Hospitalet** para asistir al acto más importante de los otakus, el Salón del Manga.

Como ya viene siendo habitual, había varios concursos organizados: el ya tradicional karaoke, en el que los más lanzados podían probar suerte y con un poco de desparpajo conseguir alguno de los suculentos premios; un concurso de disfraces bárbaros que fue muy pintoresco, y cómo no, la estrella del Salón, el concurso de disfraces manga.

Este año, la calidad de los disfraces a concurso ha subido de nivel, con más de 300 participantes, auténticas maravillas textiles y algunos trajes realmente originales. Teníamos un poco de todo: mucha gente se atrevió a lucir el tipo disfrazados de su héroe o heroína de videojuego preferida, y muchos optaron por el manga y el animé, por aquello de que hay más variedad. Pudimos ver a una **Lara Croft**, al tipo de la máscara de gas de **METAL GEAR SOLID** –que se llevó el segundo premio–, grupos de **VIRTUA FIGHTER**, de **TEKKEN**, un par de **SLAYERS** y de **RURONI KENSHIN**. También pudimos ver disfraces individuales muy elaborados, como una **Clara** con institutriz y silla de ruedas incluida que corría por el Salón cual **Campanilla** desbocada, una **Nadia** con un exceso de hormonas masculinas, una **Sakura** –de la serie **SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS**, que emite **Canal Sur**–, también un poquito hombruna, y bueno, algún que otro disfraz más picante, como un par de chicas inspiradas en las vampiresas de **VAMPIRE HUNTER**, un **Dimitri** del mismo videojuego, una camarera sexy... Había un poco de todo. Ah, por cierto, la ganadora fue una estupenda caracterización de la protagonista de **SHOJO KAKUMEI UTENA**, con un disfraz de días y días de trabajo que daba envidia.

Como cada año, el concurso de karaoke también contó con su sección de adeptos, que perdían la vergüenza y no dudaban en subirse a la tarima para berrear su canción favorita. Las









Arriba: Un grupo de otakus preparados para participar en el concurso de disfraces. *A la derecha:* Dos de los lugares más frecuentados del Salón fueron el stand de PLAYSTATION y el concurso de karaoke.



más pedidas fueron el opening de **SLAYERS**, el de **MAZINGER Z** (que se convirtió en el *leiv motiv* del Salón) y el **Moment** de **MARMALADE BOY**, que también sonó lo suyo. Pero aparte de los concursos, los visitantes podían disfrutar de la biblioteca, recinto que lleva un par de años siendo muy popular porque ofrece la posibilidad de leer –u hojear– muchos mangas y revistas en japonés. El taller de cómic **Joso** también estuvo muy concurrido con los aspirantes a mangakas, y la estupenda exposición dedicada a **Go Nagai**, el autor de **MAZINGER Z** o **CUTEY HONEY**, entre otras, también se convirtió en un foco interesante para los asistentes.

Pero como el aficionado no sólo vive de concursos y exposiciones, se había organizado un buen cartel de proyecciones donde se podían ver desde animés antiguos como **EL CID** a cosas súper actuales como **ORPHEN**, **BRAIN POWER**, **COWBOY BEEBOP**, *shojos* como **KARESHI KANOJO NO JIJO** e incluso animación no japonesa, como **SOUTH PARK** o **GOOMER**.

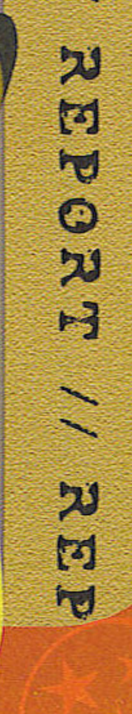
Este año teníamos un invitado de lujo en este V Salón del Manga. Nada más y nada menos que uno de los diseñadores e ilustradores más conocidos en Japón, **Haruhiko Mikimoto**, responsable de casi todas las sagas de **MACROSS** –aquí conocido como **ROBOTECH**–, y de decenas de cosas más; autor del manga **MACROSS 7 TRASH!** (que edita esta casa) y un tipo la mar de simpático que se dejó querer por sus seguidores y que no tenía reparos en firmar libros, magas y cositas a sus fans.

Pero bueno, aún no he hablado de lo más interesante: las compras. Porque sí, al fin y al cabo todo el mundo que va al Salón sale con algo en su bolsa. Este año no había mucho manga en japonés (qué le vamos a hacer), pero había un montón de merchandising y chorraditas capaces de emocionar al más pintado. La estrella indiscutible fue **POKÉMON**, que gracias a la promoción de **Fox Kids** con un **Pikachu** de metro y medio de lo más adorable, se convirtió en la estrella del Salón. En todos los stands había llaveritos, muñequitos y peluches de la rata eléctrica y de sus amiguitos, y por si fuera poco, los coleccionistas estaban de enhorabuena por la cantidad y variedad que había: desde llaveros y libros de ilustraciones, a maquetas o material de **STAR WARS**. De hecho, ésta fue otra de las sagas estrella del Salón, sobre todo porque el domingo un grupo muy bien disfrazado de personajes de la película hizo las delicias de los asistentes dejándose fotografiar. Podías tener una foto con **Darth Maul** a un lado y **Darth Vader** al otro, rodeado de soldados de asalto y con un oficial del Imperio... Para enmarcarla.

Así que si alguien me pidiera que valorara esté Salón, le pondría muy buena nota: más que por el Salón en sí, por el buen rollo del público, que al fin y al cabo es lo que cuenta.

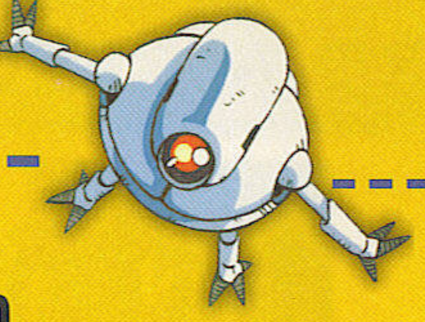
ANNABEL ESPADA





welcome to...

www.giru.gt



www.bestanime.com

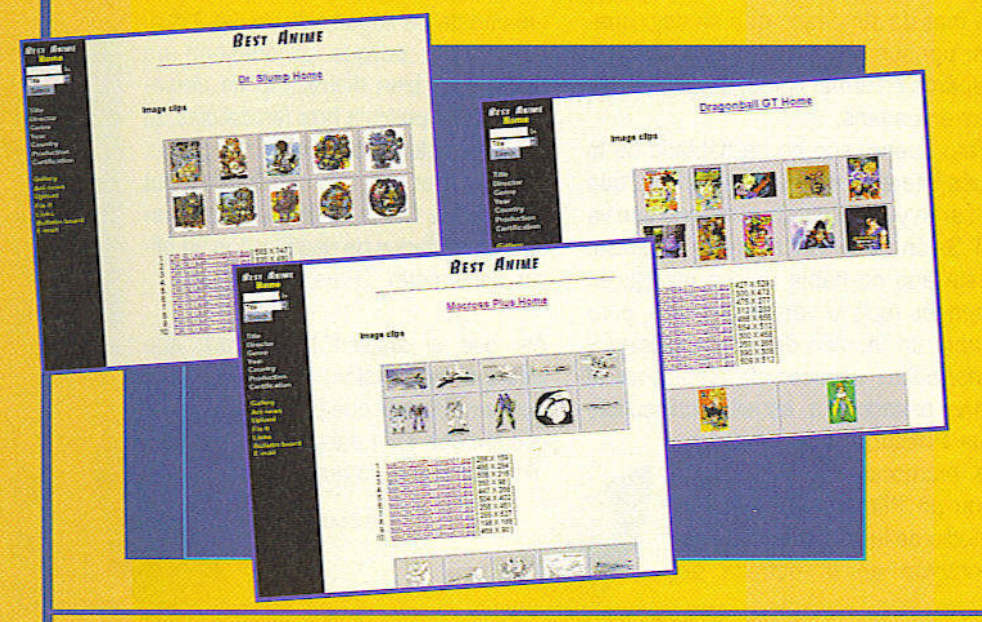
Este mes la sección estará dedicada a una sola página web. Sí, lo he vuelto a hacer, ¿qué pasa? Debéis de estar pensando que me estoy columpiando y volviéndome un vago. ¡Nada más lejos de la realidad! Esta página que describo merece una atención especial. Se trata de la página más grande dedicada al animé que hay en Internet. Son 20 gigabytes de información sobre casi todas las series de animación japonesas y algunas americanas que han salido al mercado en vídeo o han sido emitidas por televisión.

Álvaro Prieto

EL CONCEPTO

Best Anime es, en esencia, una enciclopedia del animé. Todas las películas y series de animación japonesas han sido listadas alfabéticamente con su ficha técnica y datos sobre su edición en vídeo o su proyección en salas de cine. La forma de moverse por esta gran enciclopedia es simple y rápida. Su presentación es modesta pero muy efectiva. De entrada se nos permite elegir cómo queremos encontrar nuestro animé favorito: por autor, género, productor, título... Pero si lo vuestro es un vicio sano por todo el animé en general, podéis entrar en el índice alfabético, donde veréis listados todos los animé de los que la página tiene datos.





LA GALERÍA

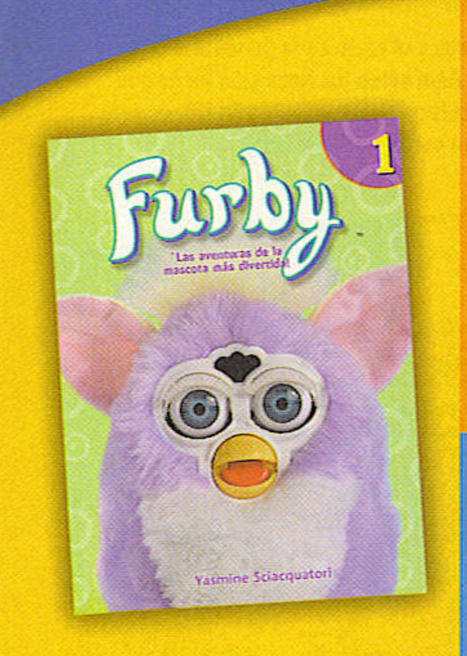
Pero esta página no es sólo una lista de películas. De cada película hay disponible una gran galería de imágenes de buena calidad, dispuestas en pequeñas muestras reducidas con sus datos de resolución, esperando que pulses sobre ellas para ampliarlas. Pero, además, en algunos casos, también han sido incluidas unas secciones de sonidos, vídeos e incluso extractos de guiones de las películas.

LOS ENLACES

A pesar de que lo comentado es de por sí una buena razón para visitar la página siempre que tengamos curiosidad sobre cualquier serie, todavía hay una opción que hace más interesante esta web. En cada ficha, hay incluida una pequeña lista de webs de aficionados sobre ese animé en particular. Esto facilita la tarea de cualquier navegante interesado por encontrar la mayor información posible sobre su serie favorita.
Si tienes acceso a Internet, seguro que convertirás esta página web en una de tus herramientas más socorridas cuando quieras decidir qué OVA te compras. ¡Aprovéchala!



Con amigos como éstos nunca perderás el sentido del HUMOR...



BROKEN SKY

Dragones, magos, guerreros... Aventuras fantásticas en un mundo lleno de peligros.

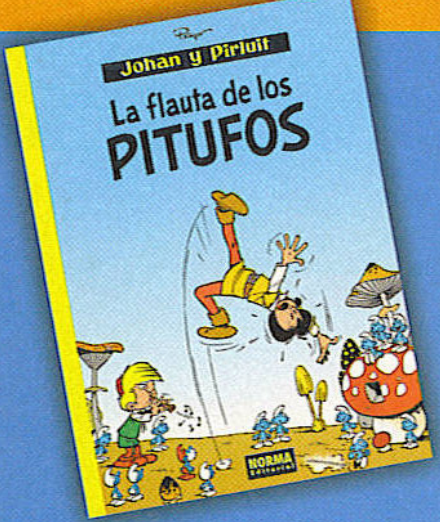
Por Chris Wooding.
Número 4 ya a la venta.



FURBY

Vive las aventuras de tus mascotas preferidas en esta serie de cuentos ilustrados protagonizados por los ingeniosos y divertidos Furbys.

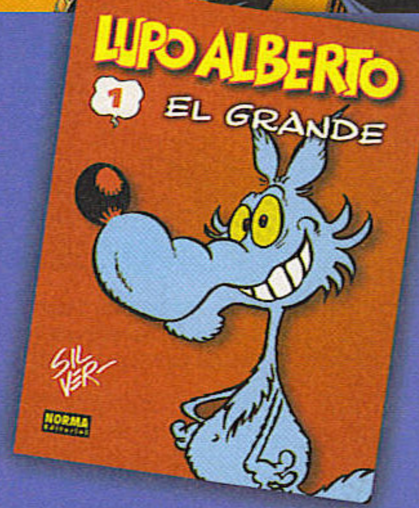
Por Yasmine Sciacquatori.
Ya a la venta.



LA FLAUTA DE LOS PITUFOS

Vive la primera gran aventura de los Pitufos con esta historia llena de emociones y buen humor.

Por Peyo. Ya a la venta.



LUPO ALBERTO EL GRANDE

Los divertidos personajes de la granja McKenzie llegan con sus historias más locas y divertidas.

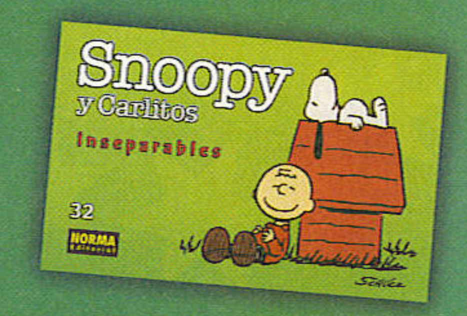
Por Silver. Ya a la venta.



GARFIELD 40

El gato más perezoso y socarrón de los cómics en sus mejores historias. ¡Para partirse de risa!

Por Jim Davis. Ya a la venta.



SNOOPY Y CARLITOS 32

La tira de prensa más famosa tiene más fuerza y buen humor que nunca en su 50 aniversario.

Por Charles Schulz. Ya a la venta.

Si no los encuentras en tu punto de venta habitual, llámanos al Tel. 902 120 144.



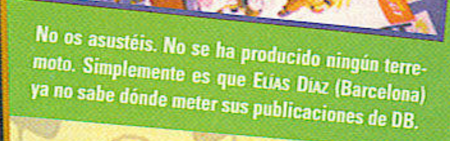
SUPERFANS

¡HACEN CUALQUIER COSA POR DB!

¡Hola, dragón maníacos! ¡Bienvenidos a Superfans! Aquí, los protagonistas no van a ser Gokuh y el resto de la pandilla Dragon Ball. Le hemos dado la vuelta a la tortilla y los reyes de estas páginas ahora sois vosotros. Aquí salen las fotos más locas que habéis enviado relacionadas con vuestra serie favorita, y hay de todo: Posando con vuestra colección de artículos de DB, usando vuestras técnicas de ataque favoritas, mostrando la nueva carrocería de vuestro coche... ¡Una locura!



Xevi Benítez y Àlex Casas (Les Preses). Su colección de DB es tan grande que hace meses que no pueden salir de su habitación. ¡Ánimo!

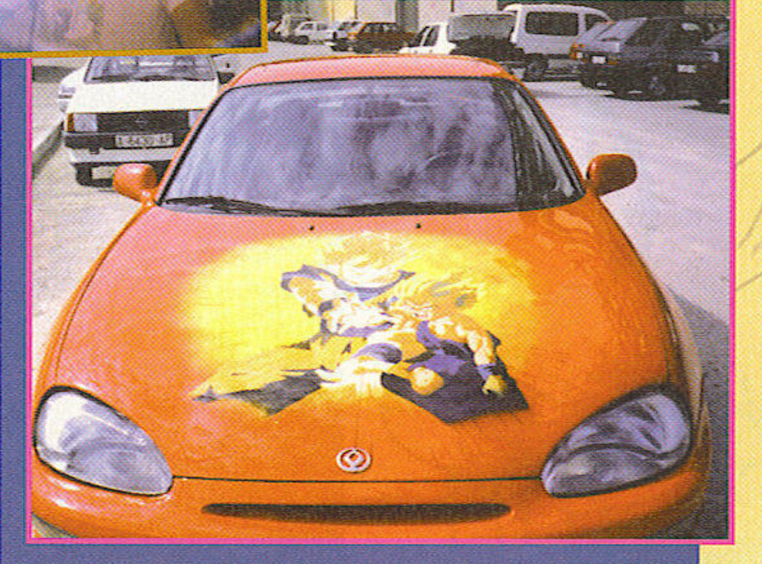


No os asustéis. No se ha producido ningún terremoto. Simplemente es que Elías Díaz (Barcelona) ya no sabe dónde meter sus publicaciones de DB.

Borja Herce, de Sevilla, es tan, tan, tan fanático de Dragon Ball que ha conseguido realizar un *sokidan*, uno de los ataques preferidos de Yamcha.



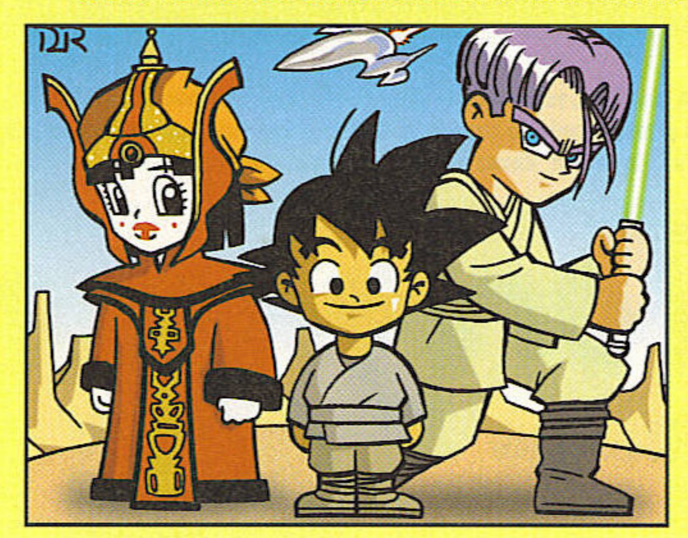
Un buen día, Consti Sánchez (Sevilla) decidió construirse una habitación nueva... y utilizó el material que tenía más a mano. Una nueva forma de disfrutar de las películas de Dragon Ball.

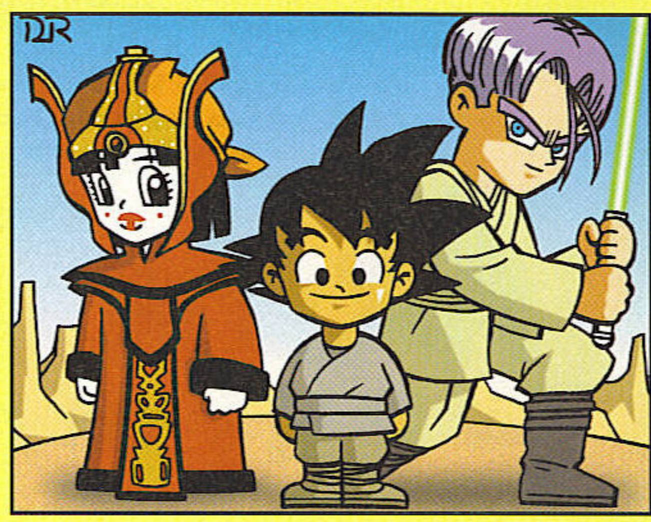


Quizá no vuele como una nube Kinton, pero seguro que Son Gokuh aprendería a conducir gustoso con un coche como el de Alfonso Fernández (Petiel).

¡¡PASA GTIEMPOS!!

¡STAR WARS GT! ENCUENTRA LAS SIETE DIFERENCIAS Y... ¡QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE!





A CAUSA DE UNA SOBREDOSIS DE RAYOS BRUTE EN MAL ESTADO (ESTABAN CADUCADOS), UN MONTÓN DE PERSONAJES SE HAN CONVERTIDO EN SUPER SAIYAN 4. ¿SABRÍAS RECONOCERLOS?

1

2

3

4

5

SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS:
1. Pinilí en la corona de Pan 2. Pañuelo de Pan 3. Montaña de fondo 4. Pelo de Gokuh 5. Nave espacial 6. Arruga en la pierna derecha de Trunks 7. Adorno en el traje de Pan

LOS SAIYANS DE NIVEL 4:
1. Piccolo 2. Trunks 3. Babidi 4. Giru 5. Mr. Satan

Akira Toriyama. El hombre. Todos conocemos sus obras, su trabajo, su buen hacer. Algunos sabemos su fecha de nacimiento, otros hasta dónde estudió... Pero el mejor modo de conocerlo, es a través de los textos de las solapas de sus mangas y sus notas a pie de página. Vamos a hacer un pequeño viaje con...

Akira Toriyama
el REY del manga

Nuestro hombre nació el 5 de abril de 1955 en Aichi, Nagoya (Japón). Sus padres se llaman **Kaeasu** y **Tonbi**, y tiene una hermana menor, llamada **Uzura**, madre de un niño. Está casado con **Yoshimi**, madre de sus dos hijos: **Sasuke**, nacido en abril del 87, y una niña de la que no sabemos el nombre nacida en octubre del 1990.

Aparte de su familia, a través de las páginas de sus mangas hemos conocido a la mayor parte de sus mascotas. Mientras se ocupaba de dar vida a **Arale** y sus locos compañeros, **Toriyama** tuvo dos perros: **Turbo-Maru** y **Turbo-Maru II**. También tuvo un gato llamado **Ohiru** y varios pajaritos: **Koechi**, **Ichi-rou**, **Kii**, **Grey** y **Hime**.

Cuando acabó **Dr. Slump** y se puso con **Dragon Ball** nos siguió presentando a su variada fauna, y así llegamos a conocer a su husky siberiano hembra llamada **Matoryoushiku**, **Mato** para los amigos, y **Toma**, un corgi. Para los despistados, **Toma** es **Mato** escrito al revés. **Mato** fue una perra muy querida por la familia **Toriyama**, y a **Akira** le afectó mucho su muerte, escribiendo una triste esquela en su manga. También quería mucho a **Koge**, un gato negro que ocupó alguna de las portadillas de **Dragon Ball**. Aparte de los perros y el gato, **Tori** nos informó de varios pajaritos más, pero no nos dijo el nombre de ninguno. De todos modos, sabemos que sus preferidos son los periquitos y los pájaros acuáticos.

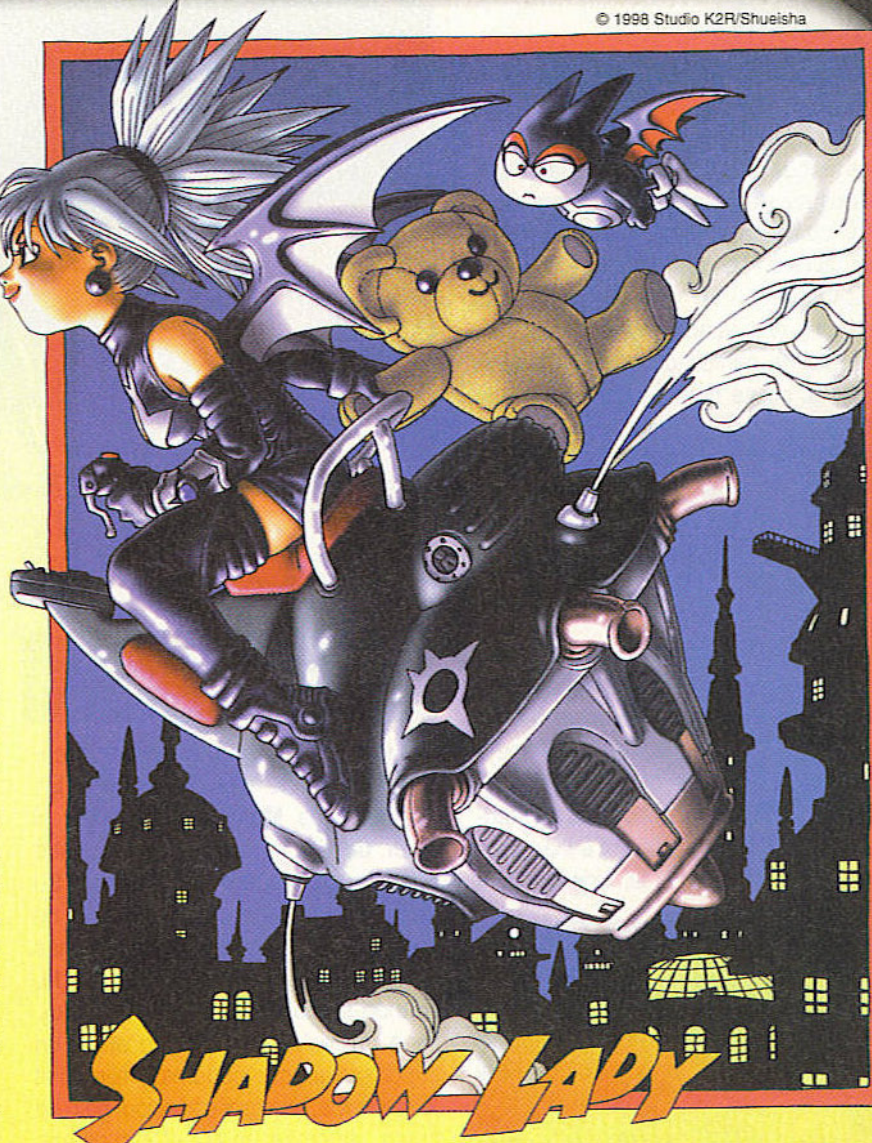
Cuando no está paseando a sus animales o jugando con ellos, **Toriyama** se dedica a trabajar. Tiene unos horarios de lo más curioso, a los que naturalmente se deben adaptar sus ayudantes. Trabaja en casa, pero no se levanta hasta mediodía. Come y empieza a dibujar. Trabaja por la tarde, pero descansa un rato y se va a pasear al perro. Cuando vuelve, toma la cena, un reconfortante baño nocturno y sigue trabajando hasta la madrugada. Esto se supone que es cuando está haciendo un manga normal, porque cuando está liado con una ilustración o con algo más trabajoso, suele preferir




Dos de las mascotas de Toriyama. *A la izquierda:* Uno de sus huskies. *A la derecha:* El gato Koge, uno de sus animales de compañía favoritos.



JUNTA, el divertido personaje de DNA² que tenía la facultad de convertirse en superplayboy. El parecido al efecto super saiyan está claro, ¿no?



hacerlo todo de un tirón, porque si no se obsesiona y no puede descansar hasta tenerlo acabado. Éste es un dato interesante, porque es bien sabido que **Toriyama** es un autor muy meticuloso, capaz de rehacer el trabajo de semanas si no le acaba de convencer el resultado final. Por si fuera poco, cuando se concentra, no hay nada que lo saque de su trabajo, ni siquiera los terremotos (algo muy útil en un país como Japón...).

De todos modos, de vez en cuando se toma un respiro y se dedica a otra de sus pasiones: las maquetas. ¿No os habéis fijado nunca en la cantidad de dinosaurios que pueblan sus obras? Es que a **Tori** le encantan, tiene decenas de maquetas que usa para dibujarlos con exactitud y que le encanta montar y pintar.

Pero, ¿cómo puede este autor inventar personajes tan diversos? ¡Hace falta mucha imaginación para crear todo el mundo de DRAGON BALL y DR. SLUMP! Pues bien, cuando **Toriyama** está creando un guión, elige la personalidad del nuevo personaje teniendo en cuenta qué papel va a desarrollar en la trama que está escribiendo. Cuando ya ha decidido cómo será y qué va hacer, lo diseña definitivamente y le da una cara y una imagen. Sus personajes favoritos en DRAGON BALL son **Piccolo Daimaoh**, su primer villano de verdad, y **Mr. Satan**... En cuanto a los vehículos que dibuja, su estilo redondeado y cómico no es casual. Aparte de que refuerza el aspecto humorístico de sus historias, de esta manera no debe preocuparse de que el parecido sea exacto, y pierde menos tiempo dibujando. Mientras quede mono y no demasiado raro ya le



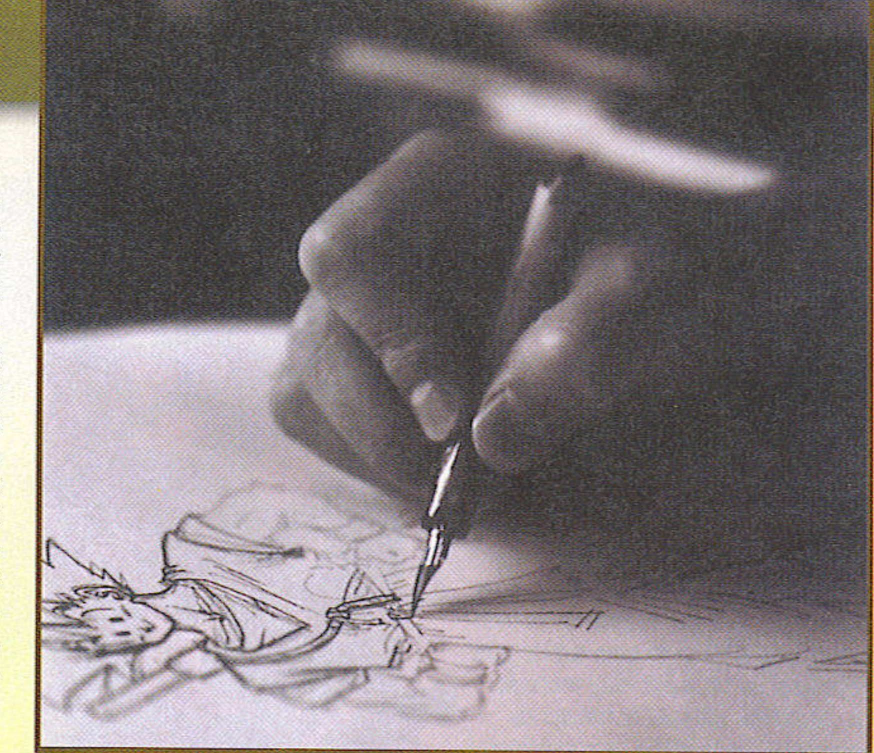
MASAKAZU KATSURA
EN CASTELLANO



MASAKAZU KATSURA, uno de los mejores amigos de TORI, es el autor de DNA², VIDEOGIRL AI y SHADOW LADY entre otras obras. Estas tres en concreto puedes encontrarlas editadas en España por NORMA EDITORIAL.



vale. Esto lo dice en una entrevista, posiblemente para quedar bien, pero después sólo hay que ver su pasión por las maquetas para darse cuenta de que es capaz de pasarse horas para diseñar cualquier artefacto que aparezca en alguna de sus series. De todas maneras, es muy detallista para unas cosas y demasiado pasota para otras, porque ha confesado que en **Dragon Ball Z** no se preocupaba demasiado de la cronología, y que, como se centraba más en la historia, no se rompía la cabeza con el dibujo, ni se preocupaba si algunos detalles no eran muy coherentes... En fin, eso explica muchas cosas.

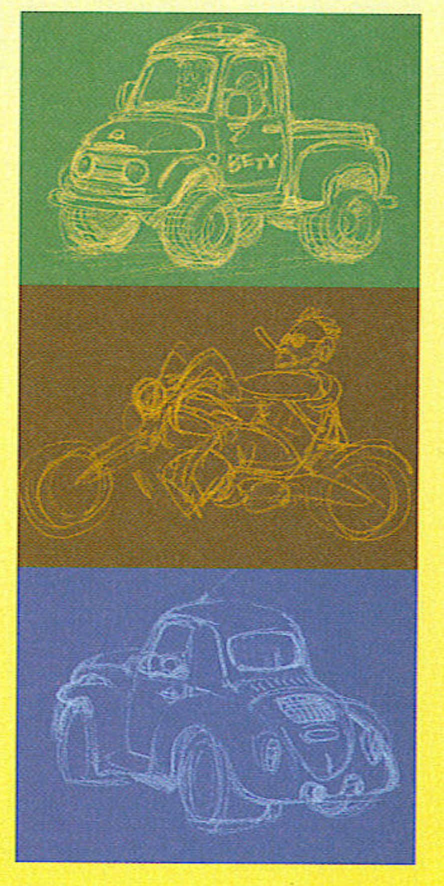


Toriyama en plena faena. La plumilla es uno de sus utensilios preferidos a la hora de entintar sus dibujos. Aquí podeis verlo en detalle.

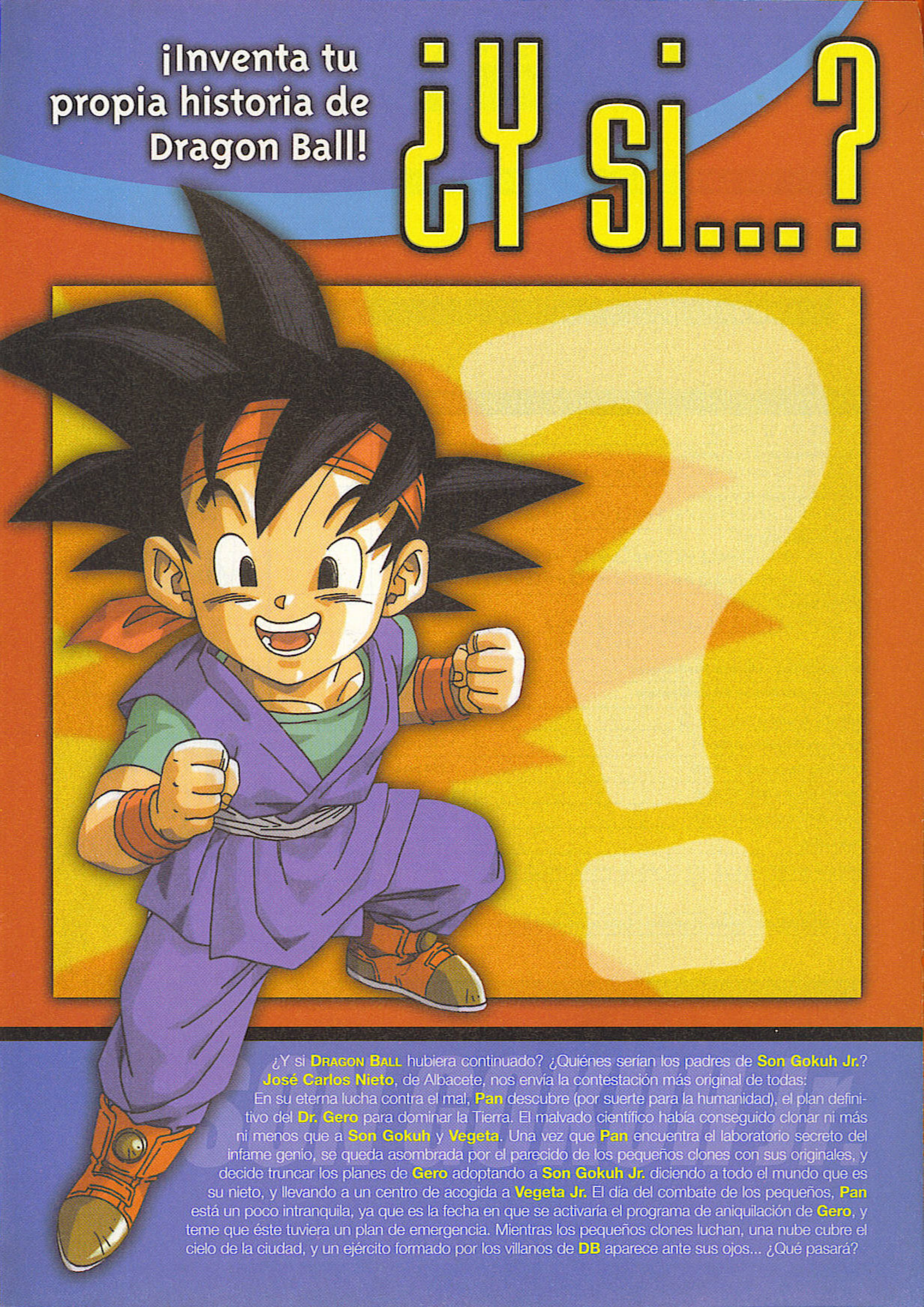
¿**Tori** tiene amigos? ¿No se pasa todo el día encerrado en casa trabajando? No, ni mucho menos, le encantan las series tipo **Power rangers**, ir a Disneyworld Tokyo y salir con su familia. A **Toriyama** le encanta el campo, la naturaleza, la vida tranquila... y echar unas cuantas partiditas a la videoconsola con sus amigos. Seguramente conoceréis a alguno de ellos. El más popular, sin duda, es **Masakazu Katsura**, el autor de **I"s** y **Video Girl Ai**, entre otras, y compañero de editorial. Su amistad es muy conocida, e incluso se hacen muchos homenajes: sin ir más lejos, el protagonista de **DNA²**, **Junta**, cuando se convierte en megaplayboy, tiene un look muy parecido al de un super saiyan, con poderes similares al *kame hame*, teletransportación, pelo de punta... Además, en **4C**, el libro de arte de **Katsura**, **Tori** ha hecho una preciosa ilustración de **Shadow Lady**. Parece ser que el trabajo de *mangaka* no permite una gran vida social, porque sus otros amigos conocidos son de la profesión: tenemos a **Kazuhiko Torishima**, el editor que le inspiró al diabólico e inútil profesor **Mashirito** en **Dr. Slump**; su editor de **Dragon Ball Z**, hasta la saga de **Cell**, fue el modelo para **Freezer** -pobre señor **Kondo**-, y su último editor, **Fuyuto Takeda**, es **Boo**... aunque no se especifica si el primero o el último.



Como veis, el señor **Akira Toriyama** no vive en una burbuja. Es un hombre normal, con su familia, sus animalitos, y últimamente con un acuario gigantesco que le absorbe completamente. Después de acabar **Dragon Ball** parece querer tomarse un año de descanso... o unos cuantos, porque últimamente no hace mucha cosa, pero en fin, hay que entenderlo. Tanto tiempo trabajando de *mangaka* quema a cualquiera. Otro dato importante es que, de un tiempo a esta parte, su señora le ayuda en el trabajo coloreando sus ilustraciones con un ordenador. Total, que **Toriyama** es el típico vecino tranquilo que no se mete con nadie y podría vivir al lado de tu casa... En resumen, un buen tipo.



Annabel Espada



¡Inventa tu propia historia de Dragon Ball!

¿Y si...?

¿Y si **Dragon Ball** hubiera continuado? ¿Quiénes serían los padres de **Son Gokuh Jr.**? **José Carlos Nieto**, de Albacete, nos envía la contestación más original de todas:

En su eterna lucha contra el mal, **Pan** descubre (por suerte para la humanidad), el plan definitivo del **Dr. Gero** para dominar la Tierra. El malvado científico había conseguido clonar ni más ni menos que a **Son Gokuh** y **Vegeta**. Una vez que **Pan** encuentra el laboratorio secreto del infame genio, se queda asombrada por el parecido de los pequeños clones con sus originales, y decide truncar los planes de **Gero** adoptando a **Son Gokuh Jr.** diciendo a todo el mundo que es su nieto, y llevando a un centro de acogida a **Vegeta Jr.** El día del combate de los pequeños, **Pan** está un poco intranquila, ya que es la fecha en que se activaría el programa de aniquilación de **Gero**, y teme que éste tuviera un plan de emergencia. Mientras los pequeños clones luchan, una nube cubre el cielo de la ciudad, y un ejército formado por los villanos de **DB** aparece ante sus ojos... ¿Qué pasará?

SERVICIO DE VENTA POR CORREO

Normas para realizar el pedido:

Haz fotocopia de esta página y rellénala. Escribe la cantidad que deseas de cada producto dentro de su correspondiente recuadro. Suma los importes al final de la línea. Escoge el sistema de envío y añádelo al total de los artículos pedidos. El importe que salga es el total a pagar. Pedido mínimo 2000 ptas. Manda tu pedido a:

NORMA Editorial
Servicio de venta por correo
Fluvià, 89. 08019-Barcelona Tel: 902 120 144

Forma de Pago:

Atención: realiza el pago antes de mandar tu pedido y adjunta el comprobante en él. No olvides poner tu nombre (no el de tus padres) en la hoja del ingreso o en el giro postal. NO SE ADMITEN REEMBOLSOS.

PRODUCTO	PRECIO c/u.	TOTAL
Gorra GT nº1 ❑ nº2 ❑	1.390 ptas.	
Comic Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑	595 ptas.	
Vídeo Neogénesis Evangelion nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑	1.995 ptas.	
Vídeo Dragon Ball GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº8 ❑ nº9 ❑ nº10 ❑ nº11 ❑ nº12 ❑ nº13 ❑ nº14 ❑ nº15 ❑ nº16 ❑ nº17 ❑ nº18 ❑	1.995 ptas.	
Dragon Ball GT La revista nº1 ❑ nº2 ❑ nº4 ❑ nº6 ❑ nº7 ❑ nº9 ❑ nº10 ❑	450 ptas.	
nº5 ❑ nº8 ❑	795 ptas.	
Marmalade Boy - Libro de Ilustraciones	4.800 ptas.	
Video Marmalade Boy. La familia crece	995 ptas.	
Video Dr. Slump nº1 ❑ nº2 ❑	1.495 ptas.	
Portafolio Dragon Ball GT nº1	1.250 ptas.	
Portafolio Dragon Ball GT nº2	1.250 ptas.	
Agenda Dragon Ball GT 2000	1.200 ptas.	
Juego de Rol Dragon Ball GT	3.500 ptas.	
Otaku pack	995 ptas.	
Maxi-posters GT nº1 ❑ nº2 ❑ nº3 ❑ nº4 ❑ nº5 ❑ nº6 ❑	995 ptas.	
	TOTAL	
Envío Urgente: 950 ptas. (1 semana)* / Envío correo certificado: 500 ptas. (3-4 semanas)		
	TOTAL	

*Tarifas válidas para España. Para extrangero mínimo 2.000ptas. Consultar al 902 12 01 44

¡REGALO SORPRESA!
Por cada compra superior a 5.000 ptas.

DATOS PERSONALES	FORMA DE PAGO	PAGO CON TARJETA
Nombre y apellidos	❑ Sellos de Correo (de 5-10-50-100-200-500)	Nº Tarjeta
Dirección	❑ Giro postal adjunto	Fecha de caducidad
Población	❑ Ingreso en Caja Postal cta. 5.062.225	Nombre y apellidos del titular
C.P. Provincia	❑ Tarjeta de crédito. Nombre tarjeta	DNI
Teléfono	❑ Talón adjunto	Teléfono
	❑ Eurocheques (mínimo 15.000)	Firma:



Maxi-Poster GT 1

Maxi-Poster GT 2

Maxi-Poster GT 3

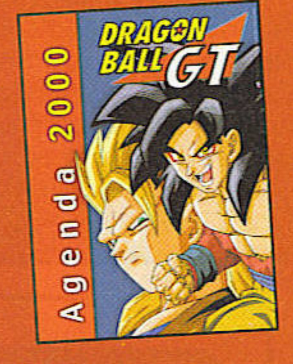
Maxi-Poster GT 4

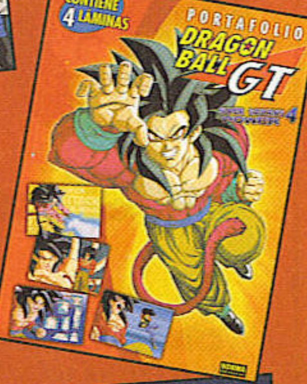
SON GOKUH 4 LEVEL

Maxi-Poster GT 5

GOGETA 4 LEVEL

Maxi-Poster GT 6





DRAGON BALL GT
OTAKU PACK
• 37 pegatinas
• 40 tarjetas personales
• 1 calendario 1999/2000
• 1 horario escolar
• 1 bloc de notas



DR. SLUMP
EL SECRETO DEL CASTILLO NANKBA



DRAGON BALL GT LA REVISTA



Contenidos: Los comienzos de Akira Toriyama, colecciones de Trading Cards, secretos de la serie.
Regalo: Maxi-Poster GT.



Contenidos: Cómo se crea un episodio, los niveles de poder saiyan, guía de muñecos de Dragon Ball.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Las fusiones de Dragon Ball, Gokuh contra Vegeta, entrevista a Nacho Fernández.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Los secretos del 4º nivel, las últimas Trading Cards, Goten contra Trunks, las chicas al poder.
Regalo: Avance del Juego de Rol.



Contenidos: Extra con portafolio, guía de planetas de GT, los ataques más famosos de Gokuh.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Todas las fusiones de Dragon Ball, los libros de arte de Akira Toriyama, cronología DB.
Regalo: 4 GT Files.



Contenidos: Cronología DBZ, los luchadores de manga cara a cara, los dobladores de la serie.
Regalo: PasaGTiempos gigante.



Contenidos: Extra con agenda de verano, listado de todos los saiyans conocidos, Gokuh vuelve a TV.
Regalo: Calendario de verano.



Contenidos: Especial: todos los androides del Dr. Gero, llega Super A-17, Toriyama también fue un fan.
Regalo: Suplemento concurso GT.



Contenidos: Artículo superfans, la saga de los dragones malignos, los Torneos de Artes Marciales.
Regalo: Póster VIRTUAL.

Revista nº 11 Agotada momentáneamente

base de datos

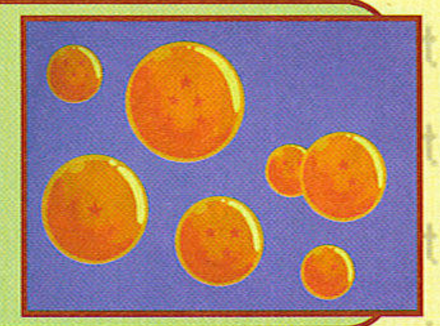


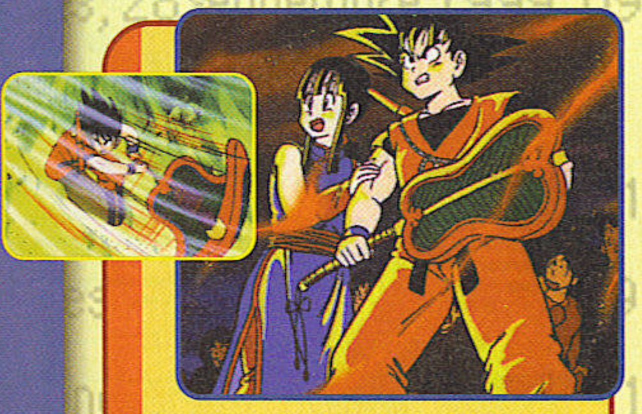
Introduzca contraseña de acceso... Espere un momento. Conectando a la red... Bienvenidos a la base de datos de Capsule Corp. Aquí encontrará información sobre algunos aspectos del universo Dragon Ball. Esta sección le permite consultar rápidamente las dudas más comunes que se le puedan presentar al leer la revista. En estas páginas, presentamos una selección de objetos y lugares sobrenaturales frecuentados por nuestros amigos.

Por Álvaro Prieto

Bolas de dragón...

Estos objetos son el origen de la serie Dragon Ball. Unidas pueden invocar al dragón **Shenron**, que concederá un deseo a la persona que lo solicite. Existen diversos tipos de bolas que difieren, tanto en tamaño como en cualidades, de las que conocimos primero. Las bolas de Namek tenían el tamaño de pelotas de baloncesto y **Polunga**, el dragón al que invocaban, podía otorgar tres deseos y sus poderes de resurrección eran mayores. Finalmente, conocimos las bolas oscuras, que se esparcían por toda la galaxia y destruían el planeta en el que habían sido invocadas si no se las volvía a reunir en un año.





Abanico mágico...

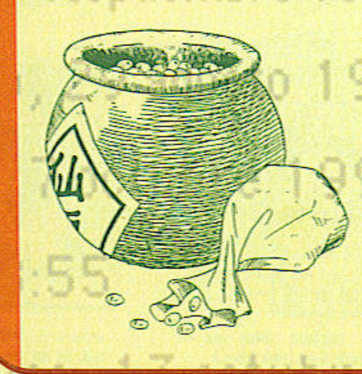
Este objeto mágico es capaz de desatar una ventisca salvaje cada vez que es agitado. Su aspecto es el de un abanico tradicional chino. **Gokuh** lo intentó usar para apagar el fuego del castillo de **Gyumaoh**, el padre de **Chichi**.





Cáscara de huevo del pájaro comefuego...

Este objeto fue utilizado para arreglar el caldero que arde en el centro del mundo. Se creía que el pájaro comefuego estaba extinguido, pero, afortunadamente para **Gokuh**, no fue así, y pudo salvar con este objeto al padre de **Chichi**.



Judías mágicas...

Karin cultiva en su Torre Sagrada unas judías que devuelven la salud y el vigor a quien las toma. Además, alimentan por diez días a su consumidor.

Palacio de Dios...



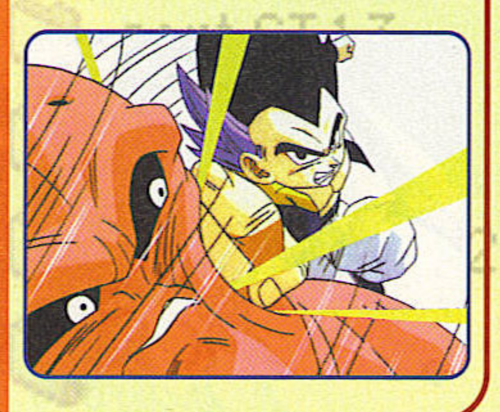
El palacio de **Dios** es una construcción surrealista que levita en el cielo, rotando con la Tierra de forma que se encuentra justo encima de la cumbre de la torre sagrada. En su interior cuenta con salones extraordinarios: la sala del tiempo, la sala de viajes en el tiempo, la de las ilusiones e incluso un portal al mundo de los dioses muertos.

TINAJAS MÁGICAS DE KARIN...

Karin también poseía otros objetos mágicos como las tinajas mágicas. Servían como portales a otros mundos, predecían el futuro y podían usarse como televisores del pasado.

LA SALA DEL TIEMPO...

Esta sala permite vivir todo un año en el periodo de tiempo de solo un día. Una persona sólo puede pasar hasta dos años dentro de la sala. Si sobrepasa el límite, la puerta desaparece y la persona se queda atrapada en un limbo completamente blanco, con una gravedad diez veces mayor a la de la Tierra y con cambios muy bruscos de temperatura. **Boo** y **Gotenks** consiguieron escapar de la sala, una vez destruida, usando la fuerza de sus gritos, que abrió una puerta dimensional..



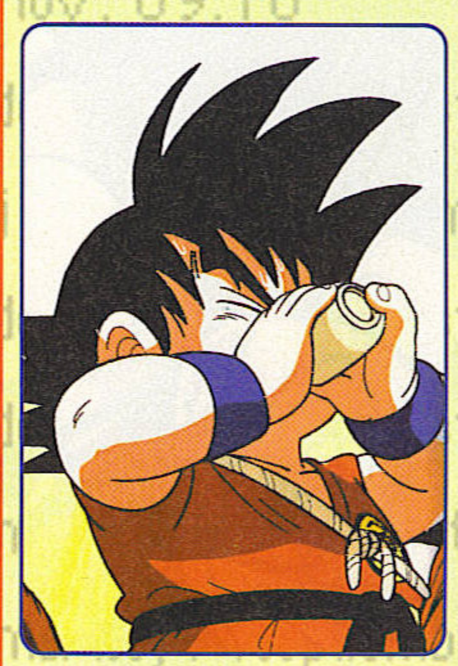
LA TORRE SAGRADA...



La Torre Sagrada ha existido desde el principio de los tiempos, y se erige de forma imposible a muchísimos kilómetros en el cielo, coronada por la casa de **Karin**. Al parecer, es casi indestructible. Sólo la magia puede afectarla.

AGUA SAGRADA...

Esta agua puede devolver la vida a las plantas del Palacio de **Dios** o dar vida temporal a un muñeco vudú con un pelo de una persona viva pegado a él. Este muñeco se convertirá en una réplica de la persona elegida, con todas sus características. El agua sagrada puede resultar letal si la bebe una persona normal, y multiplica el poder oculto dentro de una persona. Si esa persona no tiene poderes, muere. **Gokuh** fue afortunado al tener los poderes de ohzaru, que le salvaron de la muerte al beberla.







BASTÓN MÁGICO...

El bastón de **Gokuh** (que heredó de su abuelo **Son Gohan**), servía originariamente para unir la torre sagrada con el palacio de **Dios**. **Gokuh** lo usa como arma. Se extiende cuando se lo ordena su poseedor. Los límites de su extensión están poco claros. En un episodio, el bastón se alargó hasta la Luna. En otros, se quedaba corto para según qué acciones.

NUBE KÍNTON (NUBE MÁGICA)...

Esta pequeña nube anaranjada sirve a quien la utiliza como medio de transporte. Sólo puede utilizarla alguien con el corazón puro. Al principio se creía indestructible, pero un demonio puede hacerla desaparecer para siempre. Afortunadamente para **Gokuh**, el maestro **Karin** posee una nube enorme de la que se pueden extraer cientos de pequeñas nubes mágicas.



tomas falsas

Carlos Javier Olivares

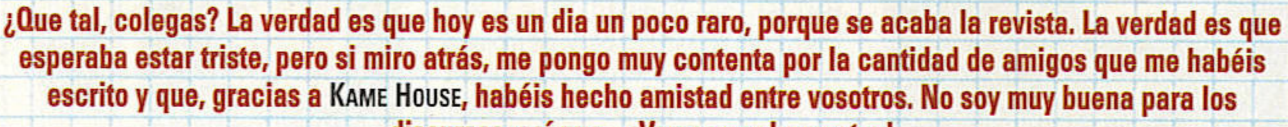
APRECIADOS TELESPECTADORES: POR PROBLEMAS TÉCNICOS,
HOY NO PODREMOS EMITIR LA SERIE DRAGON BALL GT.
POR FAVOR, DISCULPEN LAS MOLESTIAS Y PERMANEZCAN ATENTOS
A SUS PANTALLAS. MUCHAS GRACIAS.

ARALE

Color: José Miguel Álvarez

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores



¿Que tal, colegas? La verdad es que hoy es un dia un poco raro, porque se acaba la revista. La verdad es que esperaba estar triste, pero si miro atrás, me pongo muy contenta por la cantidad de amigos que me habéis escrito y que, gracias a KAME HOUSE, habéis hecho amistad entre vosotros. No soy muy buena para los discursos, así que... ¡Vamos por las cartas!

Manuel García (Tárrega), está especialmente interesado en los orígenes de **Akira Toriyama**, en concreto en la parodia de STAR WARS que tituló MISTERIOUS RAIN JACK, y que realizó para un concurso de manga. La verdad es que ese cómic es imposible de conseguir, **Manuel**. De hecho, en la redacción sólo tenemos algunas imágenes. En cuanto a libros que recopilen las mejores ilustraciones de **Toriyama**, en el número 6 de la revista tienes un **Capsule Corp.** dedicado en exclusiva al tema. Pregunta en tu librería especializada habitual y quizá puedan informarte de cómo conseguir dichos libros de arte. Y ahora, atentos todos los lectores de este correo, porque el amigo Manuel tiene que desprenderse de su colección de mangas de Dragon Ball. Si alguien está interesado, puede escribirle a:

Manuel García Calderón
Avd. Balaguer, nº 18 1º 2ª
Tárrega (25300-Lleida)

Que tengas suerte y feliz cumpleaños.

• **Alberto Soltero (Madrid)** nos ha enviado un dibujo muy guay con los personajes de DRAGON BALL GT vestido con las ropas que llevaban en DRAGON BALL Z. Además, quiere formar un club llamado DRAGON BALL: Z & GT, y para ser socio hay que reunir las siguientes condiciones:

-Tener de 0 a 1000 años de edad.
-Enviar dos fotos tamaño carnet.
-No ser ni chulo ni pasota y que le guste mogollón DRAGON BALL.

Los diez primeros que le escriban recibirán el carnet especial SUPER DRAGON BALL: Z & GT GOLD. Además, todos los que escriban recibirán una mini-sorpresa **GT**.

Ánimo, **Alberto**, y un fuerte abrazo.

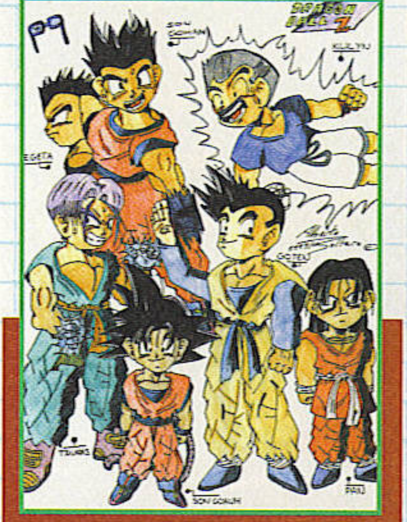
• **Asier Coret (Portugalete)** me hace algunas preguntas realmente curiosas. A ver, vamos por orden:

a) Se sabe que el 4º nivel de super saiyan es el último porque en la serie no han aparecido más. Si la continuaran en Japón y **Gokuh** evolucionara hasta un 5º o 6º nivel, pues eso que ganaríamos, pero de momento, nos tenemos que conformar con el 4º.

b) Nunca sabremos si **Broly** podría haber llegado al 4º nivel de super saiyan, ya que está muerto. Aunque viendo su potencial, es probable que con una ración de rayos Brute lo hubiera logrado.

c) Las seis señales que **Klilyn** llevaba en la frente en **Dragon Ball** y **Dragon Ball Z** indicaban que era alumno del templo de Oorin. Cuando creció y se convirtió en padre de familia, dejó de hacérselas.

Espero que tu curiosidad haya quedado satisfecha. Un saludo.

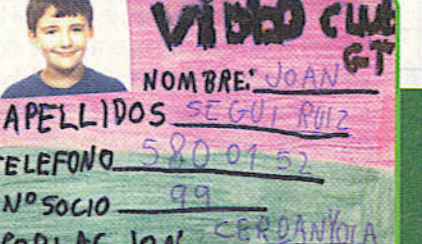


Nuestro amigo ALBERTO SOLTERO (Madrid), ha vestido a los personajes de DBGT con los trajes que llevaban en DBZ. Curioso, ¿no?

• **Javi Sánchez (Torrente)** es un fan de 13 años que también quiere formar un club de manga. Sólo hay que enviar una foto de carnet a:

Javi Sánchez Romero
c/ Sebastianes, nº 23
Gátova (46169-Valencia)

En cuanto a cómo conseguir la revista del CLUB DE AMIGOS DRAGON BALL, tie-



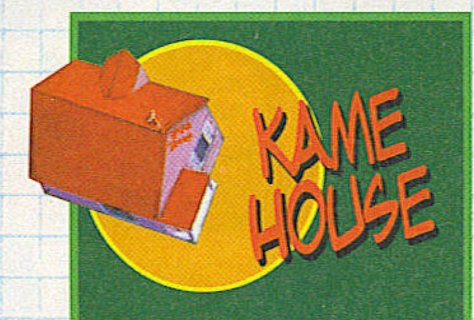
A la izquierda: JOAN SEGUI (Cerdanyola), se muestra así de sonriente en su carnet del VIDEOCLUB.
A la derecha: ALFONSO BETANZOS nos envía un carnet con una foto realmente curiosa.

Año y pico contestando el correo... Ya es hora de que se haga justicia... Ella es PAN, la nueva campeona de...

LOS 5 MAGNÍFICOS

1	Pan	90%
2	Giru	5%
3	Son Gokuh	2%
4	Vegeta	2%
5	Trunks	1%

Qué casualidad, ¿no? Justo en el último número de la revista, todos os habéis puesto de acuerdo para votarme a mí. No creo que haya tenido mucho que ver el hecho de que sólo haya contado los votos dirigidos a mi persona... ¿O quizá sí?



• Alejandro Monzón
C/ Saint Pierre D'Oleron, nº 11
Cariñena (50400-Zaragoza)
Le gustaría cartearse con chicos de 10 a 15 años. Su e-mail es: alexmonzon@hotmail.com

• Víctor Lucilla Martínez
Avda. de Roquetas, nº 256, Portal 2, 1-D. Roquetas de Mar (04740-Almería)
Tiene 13 años y le gustaría conocer fans de **DB** o **DBGT**. Además, le encanta dibujar.

• Begoña Garrido Labrador
Avda. Zamora, nº 32, 4ºD
32005-Ourense
Quiere cartearse con chicos y chicas de toda España nacidos en los 70 y que les encante DRAGON BALL.

• Esteban Costa Puig
C/ Abu-Zeyan nº 4, 1º 1ª
Denia (03700-Alicante)
Le encantaría cartearse con chicos y chicas de todas las edades y asegura que responderá sin excepción.

• Mª Rosa López Lorenzo
C/ Montcada nº 3, 2º 2ª
07609-Barcelona
Desea cartearse con chicas y chicos fans de **DBGT** que quieran intercambiar material de DB. Tiene 13 años.

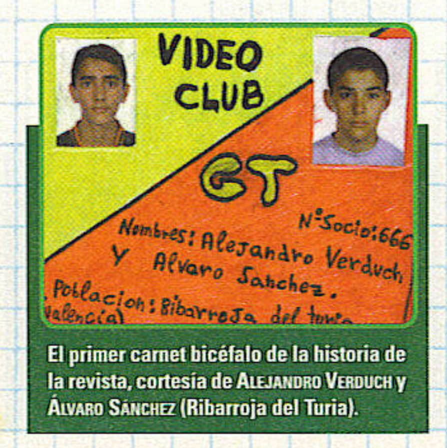
• Niuman Arturo Al-Omari
C/ Almuñecar, nº 1 1º D
11012-Cádiz
Tiene 12 años y quiere cartearse con chicos y chicas de 10 a 12.

• Costi Calderón Herrera
Avd. Segunda Aguada, nº2 3ºD
11012-Cádiz
Es una chica de 16 años fan de DB. Le gustaría cartearse con chicos y chicas de 16 a 20 años.

nes que enviar el cupón que encontrarás dentro de las películas de **DBGT** a **Manga Films**. La dirección la encontrarás en el mismo cupón.

• Eric López (Barcelona) se interesa por una posible continuación de **DRAGON BALL GT**. Pues la verdad es que la serie terminó en el episodio 64, y, de momento, en Japón no tienen pensado elaborar más episodios. El especial de **Gokuh Jr.** no está previsto que se emita por televisión, por lo que nos quedaremos sin verlo de momento. El tomo de **Kajika** publicado por **Planeta** ya puedes encontrarlo en las librerías especializadas en cómic de tu zona. Por supuesto, no tenemos ningún problema en saludar de tu parte a tu colega **Sergio Herrezuelo**. Un saludo, **Sergio**.

• Mario Latas (Lugo) es un estudiante de 15 años que tiene un montón de dudas sobre la serie. Voy a intentar responderle, aunque me lo pone difícil en ocasiones:
a) Las siglas **GT** significan Great Touring (Gran viaje), y hacen referencia al paseo espacial que nos pegamos al principio de la serie.
b) La leyenda china del **Rey Mono** sirvió como base para que **Toriyama** creara la personalidad de muchos de los protagonistas de **DRAGON BALL**, mientras que el personaje principal de **DRAGON BOY** le permitió experimentar soluciones que luego usaría para **Son Gokuh**.
c) Los diseños originales de **DBGT** fueron realizados en parte por el mismo **Tori**, aunque la mayoría fueron creados por los equipos de animación de la **Toei**.
d) No existe ese O.V.A. del que me hablas, por lo que dudo que se emita en TVG.



El primer carnet bicéfalo de la historia de la revista, cortesía de ALEJANDRO VERDUCH y ÁLVARO SÁNCHEZ (Ribarroja del Turia).




Dos dibujos geniales nos llegan de la mano de J. MANUEL AGUILERA (Madrid) y DAVID CISNEROS (Sabadell). Seguid así, chicos.

e) Hay dos tiendas **Norma** en Galicia en las que seguramente podrás encontrar esos mangas que buscas. En Vigo encontrarás una en la Ronda de Don Bosco nº 22, y en A Coruña, en la c/ San Andrés, nº 122.
f) No hay un club oficial de **DRAGON BALL** o de **Akira Toriyama**. Los fans forman sus propios clubs y organizan actividades entre ellos.
Bien, pues espero haber contestado satisfactoriamente a todas tus preguntas. Un abrazo.

• Elías Díaz (Barcelona) es un fan que nos escribe porque le gustaría salir en la revista. Pues aquí estás, Elías. Ha sido un placer.

• Àlex, Fidel y Rubén (Girona) son tres alumnos de 5º C del colegio **Dr. Masmitjà**. Están haciendo un trabajo de clase que consiste en escribir una carta al club que prefieran y han elegido mi sección. Pues muchas gracias por vuestra carta, chicos. Espero que os pongan muy buena nota. Un abrazo muy fuerte.

• Patricia "Paty" (Santa Pola) tiene un par de preguntillas que voy a intentar contestarle. **Baby** utiliza el poder de todos los saiyans que se le ponen a tiro, incluso el de **Bra**, porque aunque no lo demuestre, tiene un gran potencial que podría haber desarrollado con el entrenamiento adecuado. En cuanto a tu segunda pregunta, es cierto que **Pan**, al ser hija de humana y mestizo saiyan, tiene menos sangre de superguerrero en las venas, pero parece ser que la mezcla de sangre saiyan y humana es un cóctel explosivo. Un besote.

el dibujo del mes



CARLOS CASADO (Vigo), se lleva la nominación al dibujo del mes gracias a esta ilustración que refleja la saga de BABY.

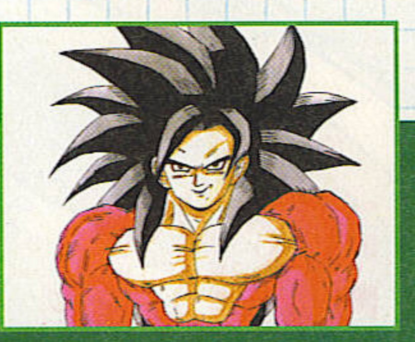
• **Pedro Mª Chico (Aranjuez)** es otro amigo fanático de **Vegeta**. Además, de entre todos los villanos aparecidos en **DRAGON BALL GT**, su preferido es **Super A-17**. También es aficionado a otros mangas como **SLAYERS**, **RANMA 1/2**, **CITY HUNTER**, **EVANGELION**... y le gustaría escribirse con gente de unos 16 años para intercambiar dibujos y hacer amistad. Su dirección es la siguiente:

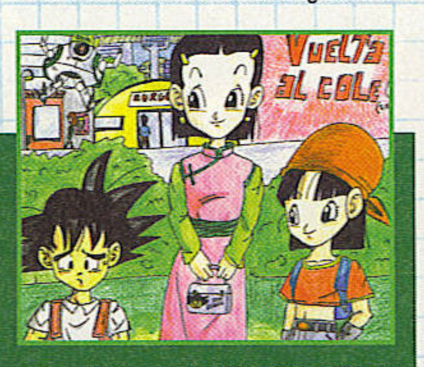
Pedro Mª Chico Gascón
c/ Bailén nº 22, 1º A
Aranjuez (28300-Madrid)

De momento no está previsto que vayan a salir más expansiones del juego de rol con **Super A-17** y los dragones malignos de protagonistas. Por otra parte, si quieres formar parte de algún club de **DBGT**, escribe a cualquiera de las direcciones de **Kame House** que lo proponen. Si te refieres a un club oficial, lamento decirte que no existe ninguno. Un abrazo muy fuerte.

• **Belia Ramos Torres (San Vicente del Raspeig)** es otra de las fans incondicionales de **Trunks**. ¡Ojalá tuviera yo tantos admiradores! **Belia** quiere saber dónde puede conseguir información sobre el chico del pelo lila pero que no sea a través de Internet. La única solución que puedo darte es que compres alguno de los especiales que otras editoriales han sacado al mercado sobre **DB**, pero la verdad es que toda la información posible ya ha salido en esta revista. En la sección **Videoclub GT** no alquilamos vídeos, sino que os presentamos las películas que se han hecho basadas en la serie. De todas maneras, si quieres conseguir alguna, todas ellas han sido editas por **Manga Films**. Siento no poder informarte de en qué número del coleccionable para pintar figuras de **DB** va a salir **Trunks**, ya que se trata de un producto de otra editorial, pero supongo que en el número uno debe venir un índice completo de la obra. Los votos de **Los cinco magníficos** provienen de las cartas de los lectores que eligen a su personaje preferido. En lo referente a tus preguntas sobre el videojuego **DRAGON BALL FINAL BOUT**, no puedo responderte, ya que no sabemos más de lo que ya hemos publicado. Un besote muy fuerte y sigue así de simpática, ¿de acuerdo?

Pues muy bien, amigos. Esta vez, la despedida no será hasta el mes que viene, sino que se convierte en un "hasta la vista", ya que espero que nuestros caminos se vuelvan a cruzar alguna vez. Ha sido un placer estar con vosotros estos 12 números + 1, y realmente, me siento muy orgullosa de haberos conocido. Ahí va un abrazo muy fuerte y espero que **DRAGON BALL** y todos nosotros nos hayamos ganado un rinconcito en vuestros corazones. Muchas gracias. ■





A la izquierda: **Son Gokuh en cuarto nivel de super saiyan, de la mano de ULISES ZÚÑIGA (Alcalá de Henares).** ***A la derecha:*** **El primer día de cole de GOKUH, por LUJÁN FERNÁNDEZ (Navia).**



• **Blanca Mª García Baladrón**
Avd. Just Marles, nº 62 4º 1ª Lloret de Mar (17310-Girona)
Quiere cartearse con gente de 15 años para comentar la serie y hacer nuevos amigos.

• **José Mª Martín Maña**
C/ Díaz del Castillo, nº 17 4ºA 21005-Huelva
Tiene 17 años y quiere intercambiar sus cartas repetidas del juego de rol de **DBGT** con otros lectores.

• **Liberto Rojano Bersabé**
C/ Joan Ambrós i Lloreda, nº 16 3º 1ª Mollet del Vallés (08100-Barcelona)
Tiene 19 años y quiere cartearse con otros fans que tengan más o menos su edad.

• **Borja Martí Perez**
C/ Córcega nº 1, 4º 4ª Badalona (08917-Barcelona)
Quiere formar un club de fans de **DB**, por lo que deberéis enviarle una foto a su dirección.

• **Iván Suárez Mouriño**
C/ Ameixeira, nº 14 Gondomar (36380-Pontevedra)
Tiene 14 años y le gustaría cartearse con fans de **DB** e intercambiar cromos, dibujos o lo que sea.

• **Lucía de los Santos Romero**
Pza. Ntra. Sra. de Cuatrovitas, nº2 2ª. Bollullos de la Mitación (41110-Sevilla)
Tiene 14 años y quiere cartearse con gente de todas las edades a los que les guste el manga (sobretodo **MARMALADE BOY** y **SAILOR MOON**), para intercambiar material. Promete contestar rápidamente.

¡Y recordad, colegas: aunque termine la revista, mantened en marcha vuestros clubs!



número especial • diciembre '99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos,X. Rebis, Gustavo Torralba, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Director Comercial: Ramon Comas
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Derechos: Ana García y Silvio Ajmone
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Jefe de Producción: María Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Internet y multimedia: Javier Castellano
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà y Ana Notario
Distribución: Beatriz Fuentes, Cristina Tello, y Xavi Domènech
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Redacción y publicidad
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona.
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31
norma@norma-ed.es

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD



www.norma-ed.es

¡HASTA LA VISTA, AMIGOS!

Así es, hasta aquí ha llegado la singladura de DRAGON BALL GT, la revista. Ha sido más de un año acudiendo mes a mes a vuestro quiosco, pero no bajéis la guardia. Muy pronto nos volveremos a encontrar en las páginas de ¡DIBUS!, una nueva revista donde no sólo hablaremos de vuestros personajes de animación favoritos, sino que además os enseñaremos a dibujarlos. Reportajes, nuevos amigos y muchas actividades os esperan. Si ver dibujos animados es divertido... con ¡DIBUS! lo será mucho más. Os esperamos.

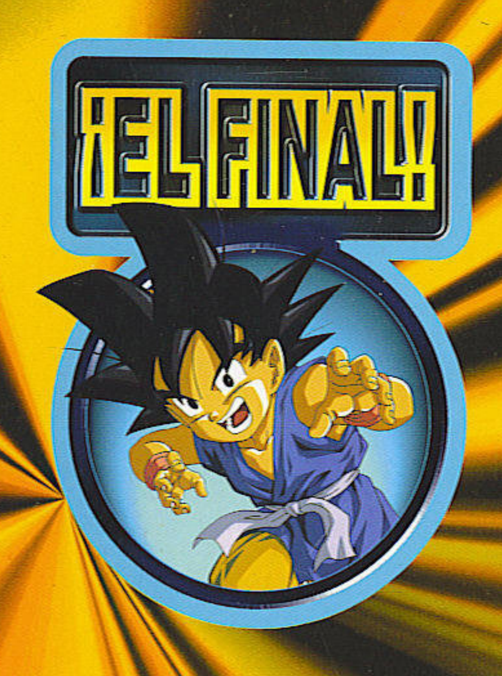
LA REDACCIÓN

No te pierdas el final de la saga

DRAGON BALL GT

SEGUNDA ÉPOCA

LA SERIE EN VÍDEO



DRAGON BALL GT

SEGUNDA ÉPOCA

21

LA SERIE EN VÍDEO

EPISODIOS 61, 62, 63 y 64

¡EL FINAL!

SEGUNDA ÉPOCA

VOLUMEN 21

TOTAL SERIE 21 VOLÚMENES

¡Completa tu colección con la última aventura!



















NUEVAS AVENTURAS DE...

Regreso a EL-HAZARD 2 PARTE

